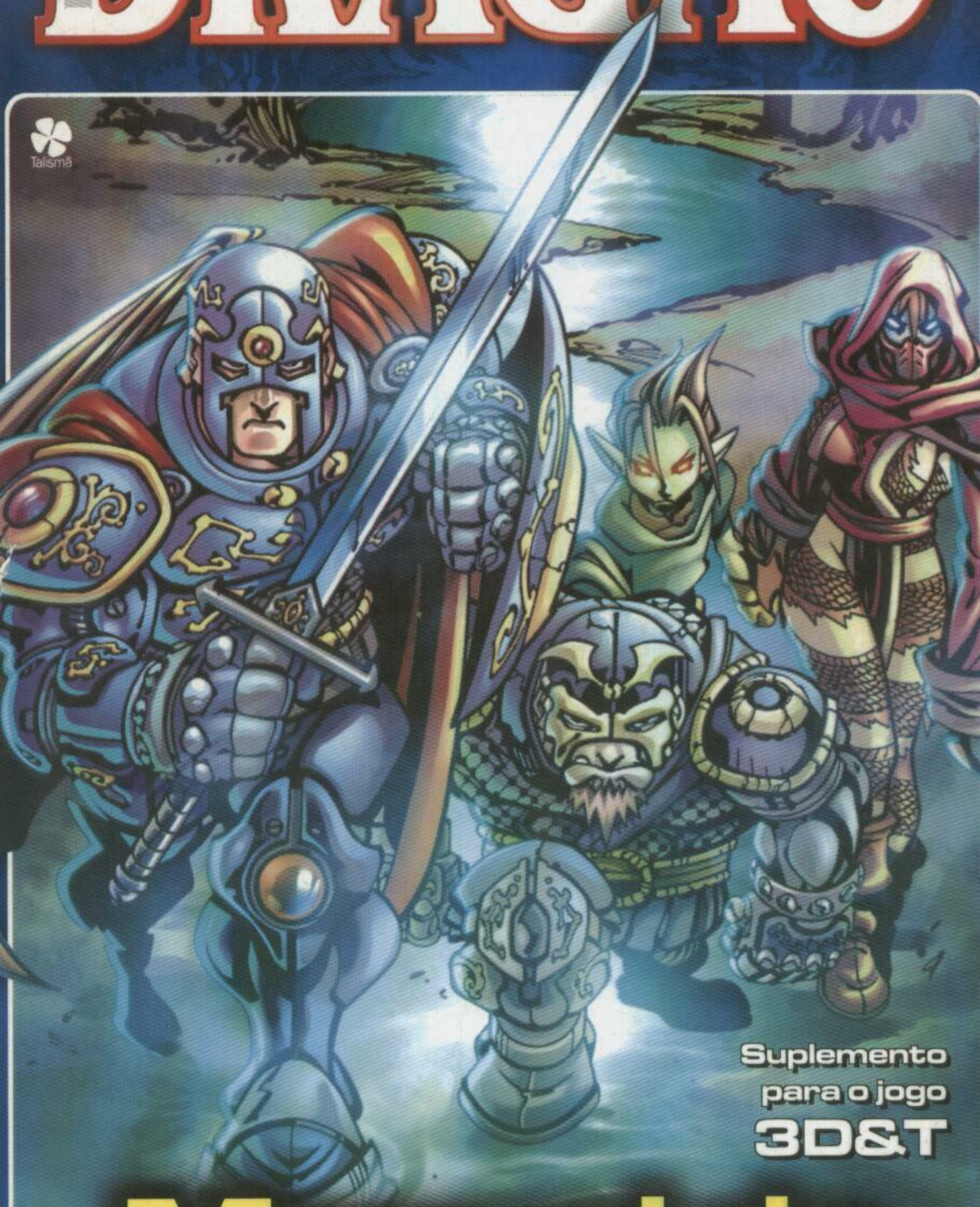


# BRASIL DRAGÃO

Talisma



Suplemento  
para o jogo  
**3D&T**

# Manual do Aventureiro

<b>Heróis! O que é 3D&amp;T e Tormenta?</b> .....	4
<b>Guerreiros</b> .....	12
<b>Servos dos Deuses</b> .....	42
<b>Magos</b> .....	78
<b>Especialistas</b> .....	98



# Heróis!



O mundo mágico de Arton é um mundo com problemas. Valkaria, a Deusa da Humanidade, está enfraquecida. O exército goblinóide da Aliança Negra prepara sua grande investida. A devoradora Tormenta ameaça todo o Reinado. Dragões, vampiros, gigantes, trolls e outros tipos de monstros espreitam na escuridão.

Para se proteger, Arton precisa de heróis — e eles existem em todos os tamanhos, formas e raças, cada um utilizando seus melhores talentos. Aqueles de braço forte empunham espada e escudo contra os vilões. Os de mente aguçada se empenham no estudo da magia. Os abençoados com sabedoria e força de vontade recebem poder dos deuses. Os astutos empregam técnicas de espionagem. E os demais combatem o mal a seu próprio modo peculiar, demonstrando os mais surpreendentes poderes e técnicas.

O Manual de Aventureiro vai prover jogadores e Mestres com 170 arquétipos para heróis aventureiros, com as mais variadas técnicas de combate, poderes e habilidades especiais — formando o maior compêndio de kits de personagens jamais publicado no Brasil.

---

## O que é 3D&T?

**3D&T** significa **Defensores de Tóquio 3- Edição**.

Apesar do nome, este não é um jogo que envolve apenas aventuras em defesa de Tóquio: é um jogo com heróis e vilões poderosos, capazes de feitos extraordinários. Enquanto outros jogos de RPG podem privilegiar o drama, intriga, realismo ou precisão histórica, em 3D&T isso não é tão importante. Suas regras não foram feitas para parecer realistas. Foram feitas para oferecer facilidade, agilidade e ação.

3D&T tem regras muito mais simples que a maioria dos outros jogos de RPG. Um personagem jogador pode ser construído em poucos minutos. As estatísticas de jogo são poucas. Não há longas tabelas ou diagramas. Os testes são simples. As rolagens de dados são claras. E o sistema aceita aventuras em qualquer gênero, da ficção espacial aos torneios de rua — desde que envolva grandes heróis, vilões e monstros com habilidades fantásticas.

3D&T é baseado nas aventuras dos videogames, manga e anime. Aqui, exagero e extravagância são mais importantes que a lógica. Qualquer herói iniciante pode possuir poderes assombrosos, como ser capaz de disparar pássaros flamejantes pelas mãos, atravessar paredes por teleporte, possuir um monstro como mascote ou conhecer todos os idiomas do mundo.

O **Manual 3D&T** é o livro básico para jogar este RPG. Você vai precisar dele para usar este livro que tem em mãos, e também qualquer outro suplemento para 3D&T.

## O que é TORMENTA?

**Tormenta** é um cenário de fantasia para uso em jogos de RPG. Um lugar imaginário onde jogadores e Mestres podem basear suas aventuras.

Arton é um mundo medieval. Um mundo de castelos, reis, cavaleiros e camponeses, muito parecido com a Idade Média europeia. A diferença é que, em Arton, temos magia — e a presença dessa força sobrenatural pode mudar completamente os rumos de uma civilização.

Arton é uma terra de magos e criaturas mágicas. Membros de raças não-humanas como elfos, anões, halflings e minotauros podem ser vistos pelas ruas. Guerreiros em armaduras brilhantes levantam suas espadas em defesa do Reinado. Os deuses responsáveis pela criação do mundo e das raças ainda estão presentes, oferecendo poderes para seus clérigos, paladinos, druidas e xamãs. Dragões ameaçam aldeias. Magos malignos ou insanos dedicam suas vidas a criar ou invocar monstros.

O mundo de Arton foi detalhadamente descrito em várias edições do livro **Tormenta**, e outros suplementos. Este também é o mundo das aventuras de Lisandra, Sandro, Niele e Tork na revista em quadrinhos HOLY AVENGER.

Este livro é voltado para o cenário de Arton. Ele apresenta seus muitos tipos de heróis, vilões e também pessoas comuns que habitam esta terra — do honrado Samurai ao traiçoeiro Sabotador, do galante Gladiador ao sombrio Necromante. Quase todos são apresentados de forma a se adequar ao mundo de Arton.

No entanto, se você não utiliza **Tormenta** como cenário de campanha, mesmo assim pode usar este livro. Quase todos os kits representam arquétipos comuns de heróis da fantasia medieval, de forma que podem ser aproveitados em qualquer outro cenário do gênero.

## O que é o Manual do Aventureiro?

O jogo **3D&T** oferece liberdade para que o jogador construa seu personagem como quiser, sem depender muito de restrições de classes. Através da compra com pontos, você pode ter um aventureiro elfo clérigo que voa, luta com machado, tem um companheiro tigre e dispara adagas de gelo azul pelos olhos... ou qualquer outra bizarrice que você consiga imaginar!

A vantagem desse método é a liberdade: com imaginação, seu aventureiro pode ser qualquer coisa que você quiser. A desvantagem é que, quando você é um RPGista novato — ou quando está sem ideias no momento —, pode ficar indeciso sobre como será seu herói. "Hum, vejamos... quero que seja um bárbaro. Mas que arma um bárbaro usa mesmo? Será que um bárbaro pode fazer magia? Pode ser um elfo?"



O **Manual do Aventureiro** serve para auxiliar o jogador nessa escolha, apresentando uma grande variedade de kits. Um "kit" é como uma profissão, um tipo de especialização para um aventureiro. Algo para ajudá-lo a ser diferente, especial, único. Assim, mesmo em um grupo composto apenas por guerreiros, teríamos figuras totalmente diferentes umas das outras: o Gladiador, o Caçador, o Arqueiro, o Swashbuckler...

## Os Kits de Personagem

Os kits não existem originalmente no **Manual 3D&T**. Eles funcionam quase da mesma forma que uma Vantagem ou Desvantagem Única; cada personagem pode adotar apenas um kit, se puder pagar por ele.

**Atenção:** APENAS personagens jogadores novatos (feitos com 5 pontos) podem adotar kits. Uma das funções dos kits é ajudar na sobrevivência de personagens mais fracos. Pelos poderes que um kit oferece, personagens com pontuação maior podem ficar desequilibrados. Já os NPCs podem ter kits com qualquer pontuação.

### Custo

Muitos kits têm custo O, porque dão poucos poderes ou são muito comuns no mundo de Arton. O Guerreiro Comum, o Guarda, o Caçador e o Lanceiro são exemplos. Outros custam I, 2 ou até 3 pontos. Esse custo depende das habilidades e fraquezas recebidas. Quando são poucas, ou quando se equilibram, o custo do kit será mais baixo; quando os poderes são maiores, o custo será mais alto.

Alguns kits têm custos diferentes para raças ou espécies diferentes. Ser um Arqueiro, por exemplo, não custa nada para Elfos — mas custa I ponto para qualquer outra raça. Isso ocorre porque alguns kits são favoritos por certas raças (Arqueiros são muito comuns entre os elfos). Então, para pagar O pontos pelo kit Arqueiro, você precisa ter a Vantagem Única Elfo.

Certos kits não têm custo: eles não podem ser comprados por personagens jogadores, apenas adotados por NPCs.

### Restrições

Alguns kits podem ser adotados apenas em conjunto com uma certa Vantagem/Desvantagem Única. O Marinheiro Minotauro, por exemplo, DEVE possuir Minotauro. Outros kits, pelo contrário, são proibidos para certas Vantagens/Desvantagens Únicas: você não pode, digamos, ser um Arqueiro minotauro.

Quando não tem nenhuma Vantagem ou Desvantagem Única, qualquer personagem será considerado humano. Paladinos podem pertencer à espécie O humana, mas mesmo assim adotar kits que o permitidos apenas para humanos.

Note que o novo **Manual Turbinado** oferece Elfos e Gnomos como personagens jogadores. Embora estas criaturas não existam em Arton como raças nativas, mesmo assim podem aparecer entre as exigências de um kit. Nestes casos, supõe-se que vieram de outros mundos.

## Vantagens

Quase todos os kits oferecem bônus em Características e/ou Vantagens gratuitamente; uma vez que você tenha pago pelo custo do kit e satisfaça as restrições, não precisa pagar pontos por estas Vantagens.

Alguns kits também permitem pagar mais barato por certas Vantagens. Você não as recebe em conjunto com o kit, nem tem a obrigação de comprá-las — mas, se decidir fazê-lo, o custo será menor. A Perícia Sobrevivência, por exemplo, custa 2 pontos; para o Ranger, o Caçador, o Berserker e vários outros, custa apenas 1 ponto.

Muitos kits também têm benefícios e vanta-

gens especiais que não aparecem neste trecho, mas estão no texto descritivo. Leia com cuidado.

## Desvantagens

Pelo grande poder que proporcionam, alguns kits trazem algumas Desvantagens. Você não recebe pontos por elas, e não pode se livrar delas de nenhuma forma. Não é permitido pagar pontos para "recomprar" uma Desvantagem que faça parte de um kit.

## Pontos de Vida e Pontos de Magia

A medida normal de PVs e PMs para um personagem é igual à sua Resistência x5. Contudo, quando usa um kit, você deve adotar uma nova medida.

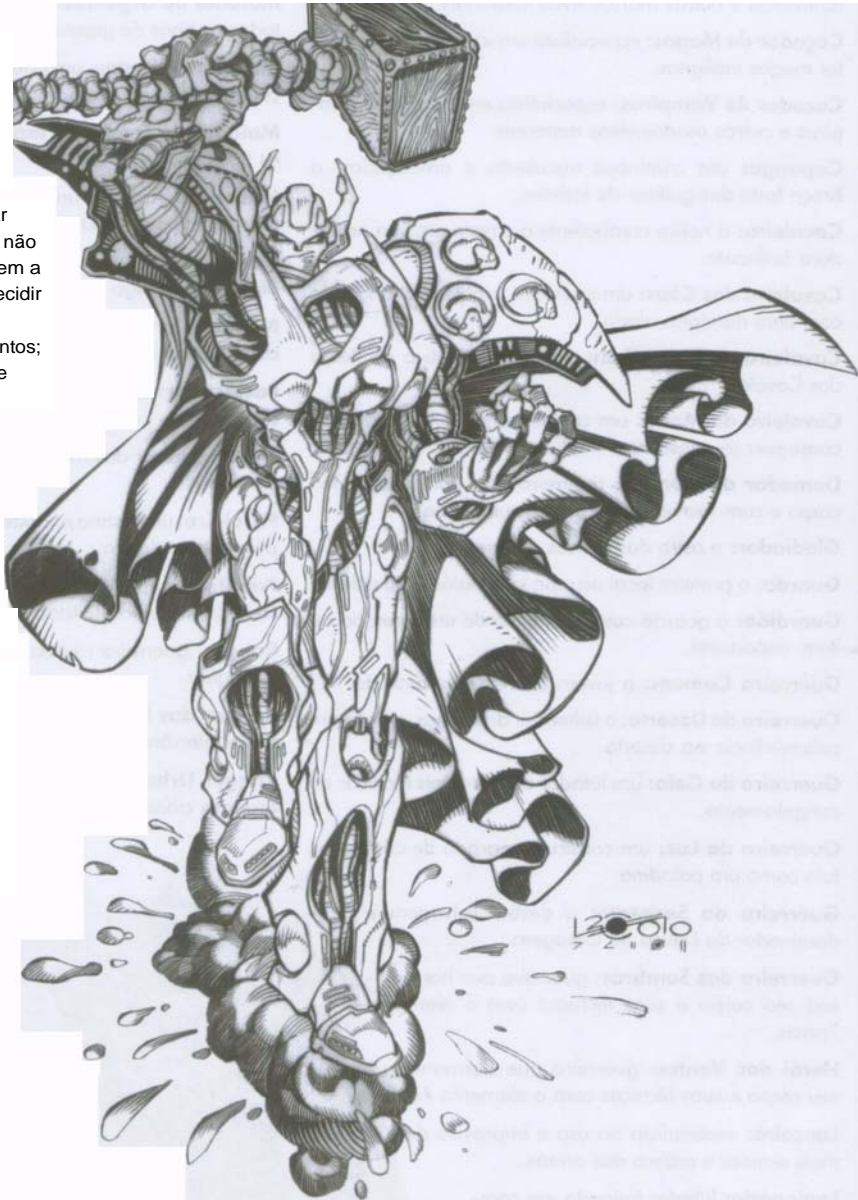
Em geral a média é Rx5 PVs e PMs para guerreiros e servos dos deuses, e Rx3 para magos e especialistas. Alguns possuem mais que a média para sua categoria, como o Berserker e o Swashbuckler. Outros menos, como o Arqueiro e o Matador de Pestes.

Também pode ocorrer que um mesmo kit tenha medidas diferentes para PVs e PMs (especialmente no caso dos magos, que em geral têm mais PMs).

Se um personagem compra Vantagens como Pontos de Vida Extras ou Pontos de Magia Extras, ele deve seguir o padrão determinado pelo kit para ambos.

## A Estrutura do Manual

O Manual do Aventureiro está dividido em quatro capítulos principais. Dentro de cada capítulo, os kits são apresentados em ordem alfabética.



## Parte 1 • Guerreiros

**Sobre personagens que lutam usando sua própria força, armas e técnicas de combate variadas.**

**Amazona:** a linda guerreira de uma sociedade feminina.

**Arqueiro:** expert no uso e fabricação de arco e flechas.

**Artilheiro Halfling:** mestre no arremesso de pedras com as armas tradicionais dos halfings.

**Artista Marcial:** monge que domina as técnicas secretas de Tamu-ra.

**Bárbaro:** o rude guerreiro de uma sociedade primitiva.

**Berserker:** um temível bárbaro que se deixa dominar por uma fúria insana durante o combate.

**Caçador:** guerreiro que desafia animais e monstros por sustento ou trofeus.

**Caçador de Fantasmas:** especialista no combate a

fantasmas e outros mortos-vivos imateriais.

**Caçador de Magos:** especialista em identificar e enfrentar magos malignos.

**Caçador de Vampiros:** especialista em combater vampiros e outros mortos-vivos materiais.

**Capanga:** um criminoso truculento e ameaçador, o braço forte das guildas de ladrões.

**Cavaleiro:** o nobre combatente a cavalo em sua armadura brilhante.

**Cavaleiro dos Céus:** um guerreiro especial, abençoado com uma montaria alada.

**Cavaleiro de Namalkah:** o guerreiro nativo do Reino dos Cavalos.

**Cavaleiro da Morte:** um cavaleiro morto-vivo que não conseguiu seu descanso.

**Domador das Ondas:** guerreiro que harmonizou seu corpo e suas técnicas com o elemento Água.

**Gladiador:** o astro das arenas de lutas.

**Guarda:** o protetor local de uma vila, palácio ou cidade.

**Guardião:** o guarda-costas fanático de uma pessoa ou item importante.

**Guerreiro Comum:** o jovem aventureiro iniciante.

**Guerreiro do Deserto:** o salteador das dunas, mestre em sobrevivência no deserto.

**Guerreiro do Gelo:** um lutador com terríveis técnicas de congelamento.

**Guerreiro da Luz:** um construto sagrado de cristal que luta como um paladino.

**Guerreiro da Serpente:** o devoto selvagem e dominador da Deusa da Coragem.

**Guerreiro das Sombras:** guerreiro que harmonizou seu corpo e suas técnicas com o elemento Trevas.

**Herói dos Ventos:** guerreiro que harmonizou seu corpo e suas técnicas com o elemento Ar.

**Lanceiro:** especialista no uso e improviso da mais simples e prática das armas.

**Legionário:** lutador treinado em combates coletivos.

**Lenhador de Tollon:** guerreiro hábil com o machado e sobrevivência na floresta.

**Lutador de Rua:** um combatente embrutecido que ganha a vida lutando nas ruas.

**Máquina de Combate:** um construto projetado para lutar e destruir.

**Marinheiro Minotauro:** o soldado naval das rotas de Ta pista.

**Matador de Goblins:** um lutador brutal, capaz de aterrorizar os goblinóides.

**Matador de Dragões:** guerreiro especializado no combate a dragões, hidras, wyverns e criaturas similares.

**Matador de Gigantes:** um ágil e artiloso combatente de todos os tipos de gigantes.

**Matador de Pestes:** um exterminador de kobolds e outras criaturas de pequeno tamanho.

**Matador de Trolls:** um especialista no combate a todos os tipos de trolls.

**Mestre-de-Armas:** um guerreiro e ferreiro capaz de fabricar suas próprias armas exóticas.

**Mestre de Iaijutsu:** o samurai que domina a arte de destruir o inimigo com um único golpe.

**Nômade:** um guerreiro viajante, sem lar e sem destino, com grande conhecimento sobre o mundo.

**Pacificador:** devoto da Deusa da Paz, mestre em combate desarmado.

**Pirata:** o terror dos mares, mestre em combates a bordo de navios.

**Pistoleiro:** um insano portador de armas alimentadas com pó preto explosivo...

**Primitivo:** um verdadeiro homem-das-cavernas, forte mas de intelecto limitado.

**Ranger:** guerreiro rústico das florestas e outros lugares selvagens.

**Ranger das Cavernas:** experiente andarilho dos mundos subterrâneos.

**Ranger Urbano:** guerreiro especializado em atuar nas grandes cidades.



**Rei da Montanha:** guerreiro que harmonizou seu corpo e suas técnicas com o elemento Terra.

**Samurai:** o guerreiro nobre da sociedade tamuraniana.

**Senhor das Chamas:** guerreiro que harmonizou seu corpo e suas técnicas com o elemento Fogo.

**Soldado-Morto:** guerreiro morto-vivo cuja sede de batalha venceu a morte

**Swashbuckler:** o mosqueteiro audaz e galanteador, incapaz de resistir a uma dama em apuros.

**Vingador:** o guerreiro que devota sua vida a combater um único inimigo eleito.

## Parte 2 • Servos dos Deuses

**Sobre clérigos, paladinos, druidas, xamãs e outros heróis que recebem poder de entidades superiores.**

**AntiPaladino:** o guerreiro demoníaco criado para perseguir paladinos.

**Cavaleiro de Khalmyr:** membro de uma das duas maiores ordens de cavaleiros de Arton.

**Cavaleiro da Ordem da Luz:** membro da OUTRA maior ordem de cavaleiros de Arton.

**Clérigo de Azgher:** o sacerdote puro e mascarado do Deus do Sol.

**Clérigo de Glórienn:** o fiel servo da desamparada Deusa dos Elfos.

**Clérigo de Hyninn:** o matreiro clérigo do Deus dos Ladrões.

**Clérigo de Keenn:** o conspirador Clérigo da Guerra.

**Clérigo de Khalmyr:** o nobre e inquestionável servo do Deus da Justiça.

**Clérigo de Lin-Wu:** o sacerdote do Deus Dragão de Tamu-ra.

**Clérigo da Mãe Noite:** um morto-vivo, licantropo ou outro ser sobrenatural que se tornou Clérigo das Trevas.

**Clérigo de Marah:** o paciente seguidor da Deusa da Paz.

**Clérigo Menor:** o devoto de uma Divindade Menor.

**Clérigo de Nimb:** o louco servo do Deus do Caos. **Clérigo**

**do Oceano:** o clérigo do Deus dos Mares.

**Clérigo do Panteão:** um humilde clérigo que escolheu adorar todos os deuses.

**Clérigo de Ragnar:** o feroz devoto do Deus da Morte goblinóide.

**Clérigo da Serpente:** o corajoso clérigo da Grande Serpente.

**Clérigo de Tanna-Toh:** o devoto da Deusa do Conhecimento, incapaz de faltar com a verdade.



**Clérigo de Tauron:** o clérigo do Deus da Força minotauro.

**Clérigo de Tenebra:** o devoto da Deusa das Trevas.

**Clérigo de Thyatis:** o clérigo da Ressurreição, capaz de trazer os mortos de volta.

**Clérigo de Wynna:** o mago/clérigo da Deusa da Magia.

**Clérigo de Valkaria:** o valoroso clérigo da Deusa da Humanidade.

**Druida de Allihanna:** o clérigo selvagem da Mãe Natureza.

**Druida de Megalokk:** clérigo ainda mais selvagem (!) do Deus dos Monstros.

**Espada de Glórienn:** o paladino da Deusa dos Elfos.

**Garra de Tenebra:** os inimigos de todos os servos da deusa Glórienn.

**Guerreiro de Azgher:** o paladino do Deus Sol.

**Noiva-Sacrifício:** a sacerdotisa escolhida para servir ao deus protetor de sua comunidade.

**Paladino dos Deuses:** o paladino humilde que não adota nenhum deus.

**Paladino de Khalmyr:** o guerreiro definitivo da justiça.

**Paladino de Lena:** o raro paladino da Deusa da Cura.

**Paladino de Marah:** o paladino pacifista, que soluciona conflitos sem violência.

**Paladino de Tanna-Toh:** o sagaz investigador e inquisidor.

**Paladino de Thyatis:** o guerreiro sagrado que sempre





## Parte 3 • Magos

**Sobre os numerosos tipos de estudiosos e praticantes de magia.**

**Acadêmico:** o estudioso dos livros e pergaminhos.

**Adepta de Wynna:** membro de uma ordem de magas feministas, que odeiam os magos homens.

**Alquimista:** o fabricante de poções e elixires.

**Artífice:** o engenhoso fabricante de armas, armaduras e outros itens mágicos.

**Bruxo:** o mago que serve a uma entidade superior, e dela recebe seus poderes mágicos.

**Demonologista:** um excêntrico estudioso das criaturas sobrenaturais.

**Elementalista da Água:** o mago que domina o Caminho da Água.

**Elementalista da Fumaça:** mago que domina os Caminhos do Fogo e Ar.

**Elementalista da Lama:** mago que domina os Caminhos da Água e Terra.

**Elementalista da Luz:** mago que domina o Caminho da Luz.

**Elementalista da Terra:** mago que domina o Caminho da Terra.

**Elementalista das Cinzas:** mago que domina os Caminhos do Fogo e Trevas.

**Elementalista das Cores e Brilhos:** mago que domina os Caminhos do Fogo e Luz.

**Elementalista das Trevas:** mago que domina o Caminho das Trevas.

**Elementalista do Ar:** mago que domina o Caminho do Ar.

**Elementalista do Fogo:** mago que domina o Caminho do Fogo.

**Elementalista do Magma:** mago que domina os Caminhos do Fogo e Terra.

**Elementalista do Pó e Corrosão:** mago que domina os Caminhos da Terra e Trevas.

**Elementalista do Vácuo:** mago que domina os Caminhos do Ar e Trevas.

**Elementalista do Vapor:** mago que domina os Caminhos do Ar e Água.

**Elementalista do Veneno:** mago que domina os Caminhos da Água e Trevas.

**Elementalista dos Cristais:** mago que domina os Caminhos da Terra e Luz.

**Encantar:** um mago manipulador, que hipnotiza e encanta suas vítimas para atender a seus desejos.

**Escreva de Pergaminhos:** um enclausurado e entediado mago que devota seus dias à pena e tinta.

**Feiticeiro:** um aventureiro com poder mágico natural.

**Feiticeiro Vermelho:** um mago maligno com poderes oferecidos pela Praga Coral de Lomatubar.

**Ilusionista:** mestre no uso de magia ilusória para enga-

retorna da morte, mas que tem um ponto fraco secreto.

**Paladino Único:** o guerreiro fiel e único de uma divindade menor.

**Paladino de Valkaria:** o mais valoroso e corajoso guerreiro sagrado.

**Sacerdote Negro:** o sinistro servo do Deus da Morte.

**Sacerdotisa de Lena:** a clérigo da Deusa da Vida, com grande poder de cura.

**Samurai de Lin-wu:** o honrado paladino do Deus Dragão.

**Servo da Tormenta:** um soldado profano das forças demoníacas que governam a Tormenta.

**Sszzaazita:** o traiçoeiro servo de Sszzaas, o Deus Serpente da Traição.

**Xamã de Allihanna:** o protetor de uma comunidade selvagem.

**Xamã do Grande Animal:** o servo de uma das muitas faces de Allihanna.

**Xamã de Megalokk:** o defensor de uma espécie de monstro.

**Xamã Monstro de Megalokk:** um monstro que se tornou clérigo do Deus dos Monstros.

nar e camuflar.

**Invocador:** especialista na invocação de criaturas para lutar a seu favor.

**Mago do Caos:** um perigoso manipulador de magias imprevisíveis.

**Mago de Combate:** expert em magias de destruição e proteção.

**Mago Comum:** o mago genérico e versátil, que não se prende a nenhuma especialidade.

**Mago Glacial:** mago que domina os Caminhos da Água e Ar.

**Ívtago Mensageiro:** um ilusionista capaz de projetar imagens a grandes distâncias.

**Mago da Mente:** mago telepata, que lê e domina mentes.

**Mago do Relâmpago:** o mago elétrico, que domina os Caminhos do Ar e Luz.

**Mago Planar:** o exótico viajante de outros Planos.

**Mago das Tormentas:** o corajoso e insano desafiador das Áreas de Tormenta.

**Membro da Academia Arcana:** um estudioso devotado ao ensino e pesquisa da magia e assuntos relacionados.

**Necromante:** o sinistro estudioso da magia negra e dos mortos-vivos.

**Shinobi:** o demônio ninja com poder mágico.

**Teleporter:** o mago especialista em magias de transporte e teleporte.

**Visionário:** o oráculo que tudo vê, com sua percepção extrasensorial.

**Wu-Jen:** o misterioso mago de Tamu-ra.

## Parte 4 • Especialistas

**Sobre ladrões, espíões, bardos e quaisquer outros aventureiros que usam táticas pouco comuns — além de outros profissionais medievais.**

**Assassino:** o notório removedor de pessoas indesejáveis.

**Baloeiro Goblin:** o intrépido (e birutal) piloto de balões.

**Bardo:** o galante artista aventureiro.

**Batedor:** o jovem e ágil caçador que auxilia o grupo.

**Bucaneiro:** o ladrão dos mares, um cruel cortador de gargantas.

**Bufão:** o divertido (mas irritante!) palhaço medieval.

**Caça-Prêmios:** um implacável caçador de recompensas.

**Curandeiro:** o homem da medicina que presta socorro aos doentes quando não há clérigos por perto.

**Doutor de Salistick:** um sofisticado médico que cura sem ajuda de magia.

**Drogadora:** uma curandeira selvagem

que usa o próprio corpo para fabricar drogas.

**Dungeon Crawler:** o clássico explorador de masmorras, túneis e ruínas.

**Engenheiro Goblin:** o cientista louco que resolve seus problemas com engenhos fabulosos.

**Escravo:** o servo necessário em várias culturas.

**Escudeiro:** o valente ajudante de herói. **Espião:** o sorrateiro ladrão de informações.

**Explorador da Tormenta:** um dos poucos heróis loucos o bastante para entrar em Áreas de Tormenta.

**Gatuno:** o ladrão urbano, invasor de castelos e torres.

**Impostor:** o mestre dos disfarces e identidades falsas.

**Infiltrador:** o sorrateiro ladrão especializado em invasões furtivas.

**Jogador:** o matreiro mestre das apostas e jogos de azar.

**Ladrão:** o aventureiro especialista em armadilhas, fechaduras e furtividade.

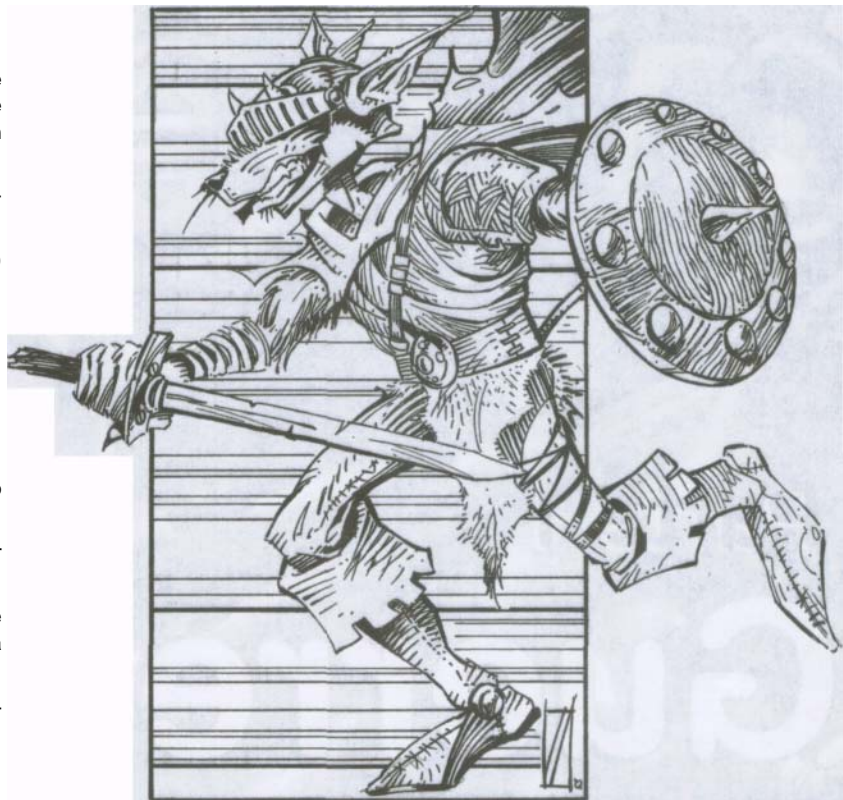
**Malabarista:** o habilidoso arremessador de facas e outras armas.

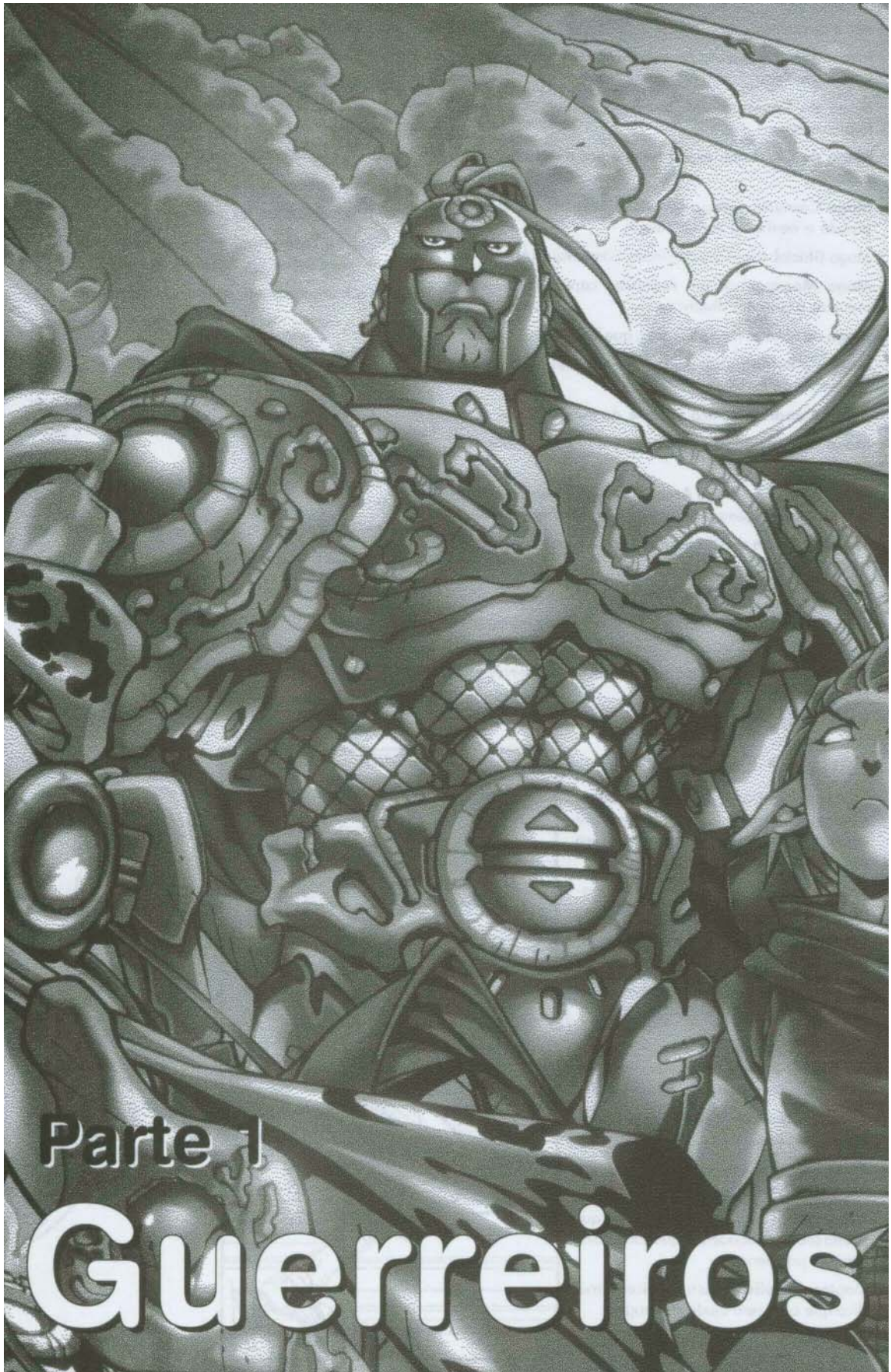
**Mercador de Vectora:** o mais audacioso comerciante.

**Ninja:** o herói fora-da-lei de Tamu-ra. **Punguista:** o desprezível batedor de bolsas. **Sabotador:** mestre em armadilhas e explosivos.

**Senhor do Submundo:** o especialista nos subterrâneos das grandes cidades.

**Vigilante:** o justiceiro que combate o mal sem seguir leis.





Parte 1

# Guerreiros

Em Arton, a profissão de aventureiro é muito comum. Uma em cada dez pessoas será um aventureiro. Destes, cerca de metade serão guerreiros. Eles são numerosos; enchem as fileiras dos exércitos, protegem os portões das cidades, defendem suas aldeias contra monstros... estão por toda parte.

Um guerreiro confia em suas habilidades de combate, sua perícia com armas e na força do aço. Que os magos fiquem em suas bibliotecas e os clérigos tentem decifrar os desejos de seus deuses; para partir em busca de perigo e aventura, o guerreiro precisa apenas de uma arma fiel e uma boa armadura ou escudo. Se forem mágicos, melhor ainda!

Mesmo em um mundo onde a magia é poderosa e abundante, um grupo de aventureiros não será realmente eficiente sem um ou mais guerreiros. Estudos realizados pelo Protetorado do Reino estimam que, em uma equipe ideal, pelo menos metade dos membros serão guerreiros. Um grupo que não contenha pelo menos um guerreiro terá chances pequenas de sobrevivência.

## Amazona

**Custo:** O

**Restrições:** apenas mulheres humanas e Meio-Elfas

**Vantagens:** recebe Aparência Inofensiva gratuitamente; pode comprar Animais por apenas 1 ponto

**Desvantagens:** nenhuma **Pontos de Vida e**

**Magia:** Rx5

Ho rumores de que a grande floresta a sudeste de Lamnor esconde uma cidade de Amazonas — mulheres puerreiras de uma sociedade matriarcal, onde elas governam e os homens são preservados com fins de reprodução. Talvez esse lugar realmente exista, ou talvez tenha sido arrasado pela Aliança Negra da mesma forma que Lenórienn. Seja como for, algumas de suas guerreiras remanescentes podem ser encontradas atuando em grupos de heróis.

Amazonas são talentosas na montaria, trato com animais, uso da espada, lança e arco. Aventureiras mulheres não chegam a ser raridade em Arton, mas elas geralmente atuam como clérigas, magas ou mesmo ladras — não guerreiras! Uma mulher com grandes habilidades de combate será sempre uma surpresa, que os oponentes tendem a subestimar. Além disso, elas reconhecem sua beleza feminina como uma vantagem; por isso usam armaduras que acentuam seus contornos.

Quando reconhecida como guerreira, uma Amazona tende a ser tratada como membro de algum povo bárbaro. Mas também não é raro que sejam admiradas ou reconhecidas por suas habilidades: a Rainha Rhavana, atual esposa do Rei Thormy, foi no passado uma guerreira Amazona.

## Arqueiro

**Custo:** 1 (O para Elfos e Elfos Negros)

**Restrições:** proibido para Minotauros

**Vantagens:** PdF+1 (até um máximo de PdF5); pode comprar Tiro Carregável e Tiro Múltiplo por 1 ponto cada

**Desvantagens:** nenhuma **Pontos**

**de Vida e Magia:** Rx4

O Arqueiro é um guerreiro especialista no uso do arco e flecha — a mais comum arma de longo alcance em mundos medievais. Muitos adotam esta arma porque não têm a força (ou a coragem!) necessária para manejar uma espada ou lutar corpo-a-corpo. Outros a escolhem por ser silenciosa e sorrateira, ideal para caçadas ou emboscadas.

O arco é a arma tradicional dos elfos, sendo os Arqueiros o tipo de aventureiro mais comum entre eles. Humanos também usam Arqueiros entre as fileiras de seus exércitos, despejando chuvas mortais de setas contra seus inimigos. Por outro lado, raças como os minotauros consideram essa arma covarde, e jamais a usariam. Ogres, bugbears, ores e outras raças com grande força física também desprezam os arcos.

O arco e flecha é uma arma de simples fabricação se comparada a uma espada ou outras armas de aço; portanto, o bom Arqueiro consegue construir ou consertar um arco em pouco tempo, com materiais naturais (galho e cipós, se necessário), bem como fabricar suas próprias flechas em





grande quantidade. Assim, em situações onde outros aventureiros estariam desarmados, o Arqueiro consegue forjar um novo arco com certa facilidade (bastam  $1d+2$  horas) e ter um suprimento inesgotável de flechas (eles não possuem Munição Limitada).

## Artilheiro Halfling

**Custo:** 1

**Restrições:** apenas Halflings

**Vantagens:** pode comprar Tiro Carregável e Tiro Múltiplo por 1 ponto cada (mas não se aplicam a ataques com tei-dotei)

**Desvantagens:** nenhuma

**Pontos de Vida e Magia:** Rx5

A raça halfling de Arton tem como uma de suas grandes paixões o arremesso de pedras, seja como esporte, seja como habilidade de combate. Desta forma, os pequeninos acabaram tornando esta sua principal arma, e os melhores guerreiros halflings são especializados em seu uso.

O halfling comum é hábil no manejo da funda — uma simples tira de couro onde a pedra é girada a grande velocidade e então arremessada. Já o Artilheiro utiliza uma engenhoca chamada tai-tai, que consiste de uma minicatapulta presa ao braço. O dispositivo pode disparar uma pedra com o mesmo alcance de uma flecha, e com força suficiente para causar o mesmo dano. Não fossem

os halflings um povo pacífico e pouco numeroso, a simples posse desta arma seria um sério perigo para outras raças.

Mas o verdadeiro poder do Artilheiro se revela quando ele age na companhia de dois colegas. Três destes halflings podem transportar as peças de um engenho chamado tei-dotei, uma catapulta desmontável que pode ser armada rapidamente (um turno) no campo de batalha. Juntos, operando a arma, três artilheiros podem fazer um disparo com  $FA=PdF6 +1 d + H$  do personagem que tiver Habilidade mais alta, a cada dois turnos (um para atacar, outro para recarregar).

Uma vez que pedras podem ser encontradas em quase qualquer lugar, o Artilheiro Halfling nunca fica sem munição (eles não possuem Munição Limitada).

## Artista Marcial

**Custo:** 0

**Restrições:** nenhuma

**Vantagens:** recebe Mestre gratuitamente

**Desvantagens:** deve adotar pelo menos um Código de Honra

**Pontos de Vida e Magia:** Rx4

O povo de Tamu-ra desenvolveu uma série de artes marciais que até hoje são encontradas igual em nenhum

outro ponto de Arton. O Artista Marcial é treinado em combate com armas simples como o bastão, a lança, o nunchaku e até com as mãos vazias.

Na antiga Tamu-ra, grandes monastérios treinavam muitos Artistas Marciais. Infelizmente, todos eles foram destruídos. Nos dias de hoje, para aprender suas técnicas, os Artistas Marciais devem encontrar um dos poucos mestres que sobreviveram à Tormenta — ou descobrir seus segredos de alguma outra forma, talvez através de livros ou pergaminhos perdidos.

Artistas Marciais aprendem não apenas técnicas de combate, mas também filosofia e religião. Como verdadeiros monges, eles recebem poderes divinos de seu Deus Dragão Lin-Wu. Todos se vestem de forma simples, jamais ostentando luxo ou riqueza. Eles cultivam a harmonia com o universo e a purificação total do corpo: não comem carne, não bebem álcool, e não se entregam a prazeres carnisais.

O Artista Marcial pode escolher gratuitamente um entre estes poderes. Se quiser mais de um, pode comprar os outros por 1 ponto cada:

- **Grito de Kiai.** Pode concentrar sua energia espiritual em um único golpe, realizando um acerto crítico automático (F'A=Fx2 ou PdFx2 + H + 6) até três vezes por dia.
- **Coragem Total.** É totalmente imune a qualquer forma de medo, seja natural ou mágico.
- **Imunidade Total Contra Ilusões.** Sempre poderá diferenciar uma ilusão mágica de um objeto ou criatura real (não funciona contra disfarces ou metamorfose; apenas ilusões).
- **Imunidade Contra Veneno.** E é imune a todas as formas de veneno, mágicos ou normais.

## Bárbaro

**Custo:** 1

**Restrições:** proibido para Construtos e ; Mortos-Vivos

**Vantagens:** recebe Sobrevivência gratuitamente

**Desvantagens:** nenhuma

**Pontos de Vida:** Rx0 **Pontos**

**de Magia:** Rx4

A única grande diferença entre o civilizado e o não-civilizado está na linguagem escrita: um povo que não tenha sua própria linguagem escrita não é considerado civilizado. Será, portanto, um povo bárbaro — e existem muitos assim em Arton.

Ainda mais rústico que o Ranger, o Bárbaro pertence a uma sociedade mais primitiva, "não civilizada". Bárbaros tipicamente não sabem ler ou escrever, não sabem contar acima de cinco (os dedos de uma mão) e não conseguem usar armaduras de qualquer tipo. Nem todos são rudes ou selvagens; muitos podem ser nobres e orgulhosos, donos de certa beleza rústica e carisma animal.

Em geral Bárbaros vivem em vilas, aldeias

ou em grupos errantes. Embora sua tecnologia não seja avançada o bastante para forjar aço, eles sabem obter peças metálicas de outras formas e aprender a manejá-las. Sua arma favorita é o machado.

Uma infinidade de tribos bárbaras habitava a região do Reinado antes da chegada dos exilados de Lamnor. Após anos de guerras, essa região foi colonizada e os bárbaros foram mortos, expulsos ou integrados à sociedade, misturando suas culturas. Muitas nações do Reinado têm costumes baseados na tradição dos bárbaros, especialmente Namalkah e Collen.

Ainda existem muitas regiões de Arton habitadas por bárbaros, como a Grande Savana e as Montanhas Sanguinárias. Bárbaros humanos são os mais comuns, mas eles existem em muitas outras raças — especialmente ores, bugbears e ogres. Pequenas e raras tribos de anões bárbaros se escondem nas Sanguinárias. Também correm rumores de que, ao sul de Lamnor, alguns elfos fugitivos da Aliança Negra apegaram-se à barbárie.

## Berserker

**Custo:** 0

**Restrições:** apenas humanos, Meio-Elfos, Anões, Minotauros, Ogres, Ores, Meio-Orcs, Centauros e Trogloditas

**Vantagens:** em fúria, é imune ao medo e recebe H+1 e FA final +1; pode comprar Sobrevivência por 1 ponto

**Desvantagens:** Fúria, Má Fama



**Pontos de Vida:** Rx7 (o Berserker tem PVs acima do normal porque ele resiste melhor aos ferimentos)

**Pontos de Magia:** Rx3

Normalmente originário de uma tribo bárbara, o Berserker é um tipo de guerreiro muito temido em todo o Reinado. Em combate ou situações de tensão, ele pode invocar um tipo de fúria incontrolável que aumenta sua força, mas também rouba sua razão e bom senso — transformando-o em uma fera assassina que não vai descansar até a morte do adversário.

O Berserker corre o risco de ficar furioso sempre que sofre qualquer dano ou fica irritado por qualquer motivo. Se falhar em um teste adequado (veja adiante), entra em fúria e ataca imediatamente o alvo de sua irritação. Nesse estado suas habilidades de combate aumentam (ele não sente medo, recebe um bônus temporário de H +1 e +1 em sua FA final), mas ele não é capaz de pensar claramente: não entende nenhuma palavra (seja de amigos ou inimigos), não aceita ofertas de rendição, não pode se esquivar, usar magia, Ataques Especiais, Levitação, Teleporte ou qualquer outra Vantagem ou manobra especial que gaste PMs ou ofereça benefícios em combate.

A fúria só termina quando o Berserker ou seu oponente são derrotados, ou caso o oponente consiga fugir da luta. Quando a fúria acaba, o Berserker fica esgotado, sofrendo um redutor temporário de -1 em todas as suas Características durante uma hora. Se entrar em fúria outra vez nesse período, os redutores são cumulativos.

Apesar do grande poder que sua fúria oferece, a vida do Berserker é dura. Todos têm medo dele, uma vez que qualquer pequena irritação pode resultar em morte. Poucos aventureiros aceitam lutar ao seu lado, pois ele

pode matar alguém que devia ser poupado ou capturado com vida. Em alguns casos, a critério do Mestre, um Berserker pode até mesmo atacar um companheiro — a menos que se trate de uma pessoa muito especial, como um Aliado ou Protegido Indefeso.

Apenas membros de raças razoavelmente agressivas podem ser Berserkers.

## Caçador

**Custo:** O

**Restrições:** proibido para Elfos

**Vantagens:** pode comprar Animais e Sobrevivência por 1 ponto cada

**Desvantagens:** deve adquirir Má Fama ou o Código de Honra do Caçador (nunca matar fêmeas grávidas ou filhotes, nunca abandonar uma caça abatida, sempre escolher como oponente a criatura mais perigosa à vista)

**Pontos de Vida e Magia:** Rx5

Mesmo após o desenvolvimento da agricultura, a caça ainda é uma importante atividade econômica em Arton. Assim, este é um aventureiro muito comum.

Entre sociedades primitivas, a maioria dos guerreiros serão Caçadores. Um Caçador é auto-suficiente e livre para deixar a vida familiar durante muitos dias. Contudo, ele tem sérios deveres para com seu povo — além de apenas trazer caça, é esperado que cumpra outras missões perigosas que surgem. Caçadores idosos ou inválidos podem se tornar fabricantes de armas e ferramentas. Dependendo da raça, caçadores podem ter tarefas específicas — como as dragoas-caçadoras de Galrasia, que perseguem novas escravas para suas oferendas.

O Caçador também pode ser encontrado em grandes cidades. Neste caso ele será um profissional sofisticado, contratado para encontrar e capturar animais raros — seja para decorar palácios com suas peles, seja para abastecer magos com ingredientes para suas poções, e uma infinidade

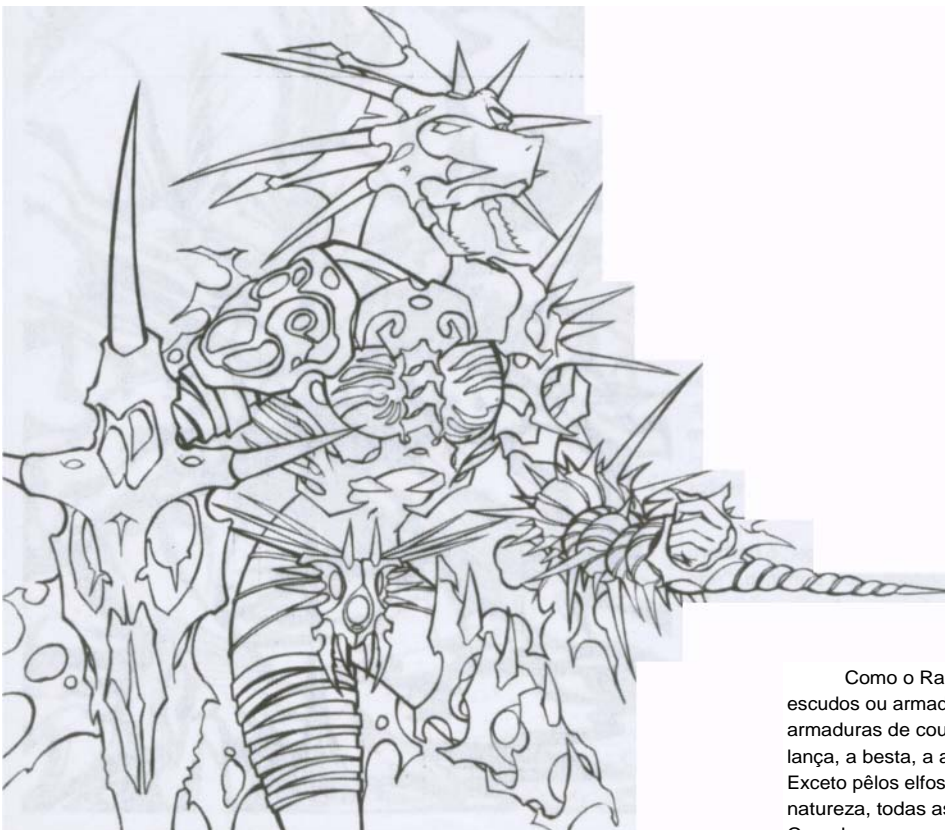
de outras finalidades. Esta é a grande diferença entre um Caçador e um Ranger, que normalmente não aceitaria tal tarefa: embora conheça bem os hábitos dos animais, o Caçador não se considera "amigo" deles. O normal é que Caçadores sejam inimigos de Rangers e Druidas.

Existe ainda o Caçador que não é movido nem pela necessidade de sustento, nem pela ganância — mas pela honra e glória. Ele quer provar seu valor vencendo animais mais perigosos. Alguns exibem cabeças e peles em suas paredes, enquanto outros ficam satisfeitos

depois sotla-lo são e salvo.

em vencer o animal para

Como o Ranger, o Caçador não usa escudos ou armaduras metálicas. Prefere armaduras de couro. Suas armas favoritas são a lança, a besta, a adaga, a rede e armadilhas. Exceto pelos elfos, que buscam harmonia com a natureza, todas as raças humanóides têm Caçadores.





## Caçador de Fantasmas

### **Custo: O Restrições:**

nenhuma

**Vantagens:** recebe um bônus de H +1 e FA final +1 quando luta com mortos-vivos imateriais; bônus de H +2 em testes de Perícias quando envolvem mortos-vivos de qualquer tipo

**Desvantagens:** nenhuma

**Pontos de Vida e Magia:** Rx5

Os fantasmas estão entre os mais poderosos tipos de mortos-vivos, e os mais difíceis de destruir. O Caçador de Fantasmas é um guerreiro treinado e equipado para vencer esse tipo de inimigo.

Podem parecer uma tarefa ingrata para um guerreiro, uma vez que fantasmas não podem ser vencidos pela força — apenas magia e armas mágicas os afetam. Mós o Caçador de Fantasmas é especial: movido por uma profunda determinação interior, ele pode concentrar na arma sua força de vontade de tal forma que ela vai ferir um fantasma! Seus ataques com armas normais vão provocar dano como se fossem mágicas. Essa habilidade funciona APENAS contra fantasmas e outros mortos-vivos imateriais (banshees, magos-fantasma, vermes-fantasma, vampiros em forma de névoa...).

Apesar desse poder, o Caça-Fantasmas sabe que não pode destruir completamente o espírito — apenas detê-lo por algum tempo. Cabe a ele investigar as causas de seu tormento e ajudá-lo em seu caminho para o Reino dos Mortos. Assim, este guerreiro está sempre em contato com histórias tristes e carregadas de sofrimento, coisa que parece refletir em sua própria aparência e personalidade: o Caçador de Fantasmas está sempre melancólico, sinistro, vestido em cores funestas e falando em sussurros.

Caçadores de Fantasmas são imunes ao poder de

Pânico de todos os mortos-vivos imateriais. Eles também recebem um bônus de +1 em qualquer teste de Resistência contra magias lançadas por mortos-vivos de qualquer tipo.

## Caçador de Magos

**Custo:** 3 (2 para Anões)

**Restrições:** nenhuma

**Vantagens:** recebe Resistência à Magia e Armadura Extra contra Magia gratuitamente

**Desvantagens:** o Caça-Magos nunca pode comprar Focus ou qualquer Vantagem ou Desvantagem ligada a magia, mas ainda pode gastar PMs de outras formas

**Pontos de Vida e Magia:** Rx4

Este tipo de guerreiro é extremamente comum em Portsmouth, o reino onde a prática da magia é proibida; e também entre muitos povos bárbaros, que temem os magos. Mas, em praticamente qualquer outro lugar de Arton, muitas vezes a espada se levanta contra a magia — e entra em cena o Caçador de Magos.

Matar um mago não é assim tão difícil: sendo humano (ou elfo, meio-elfo, anão...), um mago maligno pode sucumbir a um golpe de espada tão facilmente quanto qualquer criatura. No confronto direto entre um guerreiro e um mago de poder igual, o primeiro leva vantagem.

A maior dificuldade deste aventureiro está em, primeiro, encontrar e reconhecer o mago — pois muitas vezes eles se escondem com disfarces, ilusões ou magias de transformação. Para resolver parte desse problema, através de treinamento, o Caçador de Magos aprende a sentir quando está próximo de alguma forma de magia. Funciona exatamente como Detecção de Magia, mas estará sempre ativa e sem custo em Pontos de Magia para o Caçador.

A disciplina do Caça-Magos também reduz a eficiên-



cia de qualquer mágica ofensiva contra ele: ele possui Armadura Extra contra Magia e também Resistência à Magia. Ele ainda pode, contudo, receber magias benéficas (de cura, por exemplo) de forma normal.

Infelizmente para o Caçador, nem sempre é tão simples matar um mago. Ao contrário do que ocorre com vampiros, trolls, gigantes e dragões, muitas vezes um mago será um cidadão do Reinado — que não pode ser punido sumariamente com a morte sem um julgamento justo. Mas caso não exista dúvida sobre a culpa do mago, neste caso o Caça-Magos pode agir!

As habilidades do Caçador de Magos são válidas para qualquer forma de magia, seja ela lançada por magos, clérigos, dragões, mortos-vivos ou qualquer outra criatura. Os anões são a raça que produz o maior número destes guerreiros, uma vez que quase todos eles desconfiam de magos por natureza.

## Caçador de Vampiros

### **Custo: O Restrições:**

nenhuma

**Vantagens:** recebe um bônus de H +1 e FA final +1 quando luta com mortos-vivos materiais; bônus de H+2 em testes de Perícias quando envolvem mortos-vivos de qualquer tipo

### **Desvantagens: nenhuma Pontos de Vida e Magia: Rx5**

Em Arton há muitos tipos de mortos-vivos. Eles podem ser fracos, predadores que atacam vítimas indefesas em emboscadas noturnas — ou poderosos Magos ou Clérigos de Tenebra, capazes de controlar cidades inteiras. De qualquer forma, todos eles têm certas características e fraquezas em comum; o caçador de vampiros é um guerreiro treinado em explorar tais fraquezas.

Apesar do nome, o Caça-Vampiros é especializado em caçar não apenas vampiros, mas todas as formas de mortos-vivos materiais: esqueletos, zumbis, necrodracons, liches e outros. Suas técnicas não se aplicam a fantasmas, banshees e outros mortos-vivos imateriais.

Ao contrário do que acontece com o guerreiro típico, o Caça-Vampiros é um profundo estudioso. São muitas as lendas, superstições e inverdades sobre mortos-vivos. O sucesso de sua caçada (sem falar em sua própria vida!) dependem de separar o verdadeiro do falso. O alho repele vampiros? As estacas funcionam? Símbolos sagrados afastam zumbis? Luz do dia afeta esqueletos?

Tantos estudos mostram apenas que cada morto-vivo é único, com seus próprios poderes e fraquezas — então o Caçador deve estar preparado para a maior variedade possível de situa-

ções. Ele tenta se armar com fogo, magia e armas mágicas, pois sabe que alguns vampiros só podem ser feridos assim. Ostenta o símbolo sagrado de Azgher, o Deus Sol, pois ele é o inimigo da deusa Tenebra que concede poderes aos mortos-vivos. E sempre traz consigo algum alho e frascos arremessáveis de água benta, pois suspeita que alguns vampiros realmente são afastados por essas coisas.

Como arma favorita, o Caçador usa a besta (cujos virotes, ele espera, funcionem como estacas para paralisar um vampiro), a maça (eficiente contra esqueletos) e a espada (preferencialmente uma Vorpal, para degolar a criatura). Por sua disciplina e treinamento, um Caça-Vampiros recebe um bônus de +1 em qualquer teste de Resistência contra magias lançadas por mortos-vivos de qualquer tipo.

## Capanga

**Custo:** 2(1 paraOgres, Orcs,Meio-Orcs,Minotauros e Trogloditas)

**Restrições:** proibido para Halfings, Goblins, Gnomos e Fadas

**Vantagens:** recebe Patrono (seu chefe criminoso) e Intimidação (de Manipulação) gratuitamente; pode comprar Crime por apenas 1 ponto

**Desvantagens:** nenhuma



### Pontos de Vida e Magia: Rx5

Uma organização criminosa, ou mesmo uma quadrilha, não é feita apenas de ladrões hábeis e furtivos. Muitas vezes eles também precisam de músculos e aço para enfrentar os agentes da lei. Um Capanga é um guerreiro criminoso, geralmente sob o comando de um grande ladrão ou chefe do crime.

O Capanga não se preocupa muito com treinamento — em geral ele acredita que sua força e suas armas são suficientes para resolver qualquer problema. Capangas não são pagos para pensar: na maioria das vezes sua missão é participar de assaltos sob o comando de um Ladrão ou outro aventureiro mais esperto, aquele que realmente dá as ordens. Mesmo assim, alguns deles têm boa experiência em emboscadas, armadilhas e — principalmente — intimidação.

Quando um chefe criminoso contrata um grupo de aventureiros por algum motivo qualquer, é comum enviar um ou mais Capangas como reforço. Às vezes a atuação do Capanga é tão bem sucedida que ele passa a fazer parte do grupo em tempo integral (mas entregando parte do tesouro que conseguir a seu chefe).

O típico Capanga é truculento, rude e pouco esperto (mas nem todos são assim). Usam as armas mais assustadoras e impressionantes que puderem conseguir, mesmo que nem saibam usá-las direito — para eles, a intimidação chega a ser mais importante que o próprio poder de luta. Raças brutais são aquelas que dão melhores Capangas.

## Cavaleiro

**Custo:** 2

**Restrições:** apenas humanos e Meio-Elfos

**Vantagens:** recebe Aliado (cavalo de guerra: F2, H 1, R2, AI, PdFO, Aceleração) e Cavalgar gratuitamente; começa com o dobro do dinheiro inicial

**Desvantagens:** nenhuma

**Pontos de Vida e Magia:** Rx5

Apesar da grande variedade de montarias exóticas existente em Arton, o cavalo ainda é o animal mais utilizado para essa finalidade. No dorso de um cavalo, um guerreiro não precisa se preocupar com o peso de sua armadura e pode arremeter contra o alvo a grande velocidade, causando dano mortal com sua lança ou espada. Assim, muitos guerreiros se especializam em lutar a cavalo.

Este é, contudo, um luxo para poucos. Cavalos podem ser comuns, mas ainda são caros (um cavalo comum pode custar até mil libras de prata!). Apenas as nações mais ricas e poderosas têm grandes cavalaria. As pesadas armaduras e armas que tornam prático o uso do cavalo também são dispendiosas. Apenas membros da classe alta podem ser Cavaleiros. Isso também explica porque eles



são mais cultos e educados que a média. Os Cavaleiros são, portanto, a aristocracia dos guerreiros.

Um Cavaleiro pode se aproximar o inimigo galopando a grande velocidade para realizar, com sua lança, um ataque em carga. Esse ataque dobra sua Força para determinar a Força de Ataque ( $FA = F \times 2 + H + Id$ ). O ataque em carga não pode ser feito caso o Cavaleiro não esteja a uma boa distância do inimigo (pelo menos IOm).

Cavalos podem fazer dois ataques por turno com os cascos ( $FA = F + H + Id - I$ ). O próprio Cavaleiro pode lutar enquanto o animal faz isso, mas deve antes ter sucesso em um teste de H +1.

A domesticação dos cavalos com fins de combate é uma invenção humana; embora muitas raças possam montar cavalos, apenas humanos e meio-elfos podem ser Cavaleiros.

## Cavaleiro dos Céus

**Custo:** 3

**Restrições:** proibido para Centauros

**Vantagens:** recebe Aliado (grifo: F2, H5, R3, AI, PdFO, Aceleração, Levitação; ou outra criatura seguindo as regras para Aliado), Cavalgar e Ligação Natural gratuitamente

**Desvantagens:** nenhuma

**Pontos de Vida e Magia:** Rx5

O Cavaleiro dos Céus é um guerreiro abençoado com uma montaria alada, um animal ou monstro raro capaz de voar. A escolha tradicional é o grifo — criatura meio águia e meio leão —, mas também existem cavaleiros de abelhas-gigantes, morcegos-gigantes, protodracos e até dragões! E alguns ainda cavalgam estranhos golens voadores construídos para esse fim.

Não há ouro no mundo capaz de pagar por uma boa montaria voadora, de modo que não adianta ser um rico



Namalkah: FI, H3, RI, AO, PdFO, Aceleração) e Ligação Natural gratuitamente; não recebe Cavalgar (todo nativo de Namalkah já tem essa Especialização)

**Desvantagens:** nenhuma

**Pontos de Vida e Magia:** Rx5

Ao contrário do Cavaleiro convencional, o cavaleiro nativo do reino de Namalkah não é um aristocrata. Nesta nação, onde o cavalo é um animal sagrado, todos têm direito a uma montaria própria. Não é preciso ser rico para ser um cavaleiro.

O típico Cavaleiro de Namalkah tem aparência e modos mais simples se comparado a um Cavaleiro comum. Nem todos usam armaduras brilhantes ou têm modos sofisticados (ainda que existam, naquele reino, cavaleiros finamente educados e equipados).

Outra importante diferença está no fato de que, para este cavaleiro, o animal não é

cavaleiro. Em geral, o cavaleiro dos Céus conquista sua montaria após muito esforço ou em situações especiais. Triumphus possui a mais eficiente cavalaria de grifos de Arton, para proteger a cidade contra os ataques do Moóck. O bárbaro Taskan Skylander veio de uma tribo onde um menino é apresentado a um grifo ainda filhote, para ser seu companheiro por toda a vida.

Graças a essa condição rara, a ligação entre Cavaleiro e montaria é poderosa — como também acontece com os Cavaleiros de Namalkah e os Companheiros das Feras. Ambos podem se comunicar entre si mentalmente quando estão próximos, e quando estão distantes um sempre saberá em que direção e distância está o outro. Caso sua montaria morra, o Cavaleiro sofre um redutor de -1 em todos os seus testes durante as 3d semanas seguintes. Conquistar outra montaria pode levar muito tempo.

Um Cavaleiro dos Céus também pode fazer um ataque em carga (Força dobrada, exige 10m de corrida ou mergulho), como outros Cavaleiros. Também pode lutar enquanto o próprio animal ataca, se tiver sucesso em um teste de H + I. Grifos podem fazer três ataques por tudo, sendo dois com as garras (FA=F+H + Id-I) e um com o bico (FA=F+H + Id).

## Cavaleiro de Namalkah

**Custo:** 1

**Restrições:** apenas humanos, Halfings, ElfoseMeio-Elfos nativos de Namalkah

**Vantagens:** recebe Aliado (cavalo de montaria de

apenas um veículo ou propriedade — mas sim um amigo fiel. Qualquer nativo de Namalkah sabe montar, mas os heróis aventureiros desenvolvem uma ligação sobrenatural com seu cavalo: ambos podem se comunicar entre si mentalmente quando estão próximos, e quando estão distantes um sempre saberá em que direção e distância está o outro.

Caso seu cavalo venha a morrer, o Cavaleiro sofre um profundo trauma emocional que provoca um redutor de -1 em todos os seus testes durante as 3d semanas seguintes.

Um Cavaleiro de Namalkah também pode fazer um ataque em carga (Força dobrada, exige 1 Om de corrida), como o Cavaleiro comum. Também pode lutar enquanto o próprio cavalo ataca, se tiver sucesso em um teste de H +1.

## Cavaleiro da Morte

**Custo:** 2

**Restrições:** apenas Mortos-Vivos

**Vantagens:** recebe Imortal, Aliado (cavalo de guerra morto-vivo: F2, H1, R2, AI, PdFO, Aceleração, Imortal) e Cavalgar gratuitamente

**Desvantagens:** nenhuma

**Pontos de Vida e Magia:** Rx5

Às vezes, quando um Cavaleiro tomba em combate sem que sua missão seja cumprida, ele pode ter sua entrada proibida no Reino dos Mortos. Então lhe resta apenas retornar como um morto-vivo, um Cavaleiro da Morte.

Este cavaleiro atormentado usa as mesmas armas e armadura que tinha em vida, mas agora enegrecidas. Seu rosto, quando visível através do elmo, revela uma face cadavérica. Seu antigo cavalo também o acompanha, agora totalmente negro: ele ainda se parece e se comporta como um cavalo normal, mas sua presença assusta cavalos verdadeiros.

Um Cavaleiro da Morte está condenado a vagar eternamente pelo mundo, realizando missões que consigam impressionar os deuses — para que ele consiga, um dia, ter o merecido descanso. Até lá, o cavaleiro nunca poderá ser totalmente destruído: sempre vai retornar à "vida", em questão de dias ou semanas.

O Cavaleiro pode usar as mesmas táticas de combate que empregava em vida: o ataque em carga (corrida de pelo menos 10m para Força dobrada com a lança) e dois ataques extras feitos pelo cavalo (FA=F + H+Id-I).

## Domador das Ondas

**Custo:** 2 (O para Anfíbios)

**Restrições:** proibido para Anões, Centauros e Trogloditas

**Vantagens:** PdF+1; recebe Armadura Extra: Químico gratuitamente

**Desvantagens:** Vulnerabilidade: Calor/Fogo

**Pontos de Vida e Magia:** Rx5

É impossível vencer a água. Ela pode arrasar cidades sob suas marés, mas também se adaptar a qualquer recipiente. Pode derrubar paredes, esmagar navios, mas também atravessar a fresta mais estreita. Pode receber golpes sem nada sofrer, envolver seu atacante, absorver sua força, levá-lo à exaustão... para então afogá-lo!

O guerreiro que percebe o poder do elemento água tenta ser um Domador das Ondas. Ele treina no oceano, praia, ilhas, lagos, rios... onde quer que exista água em grande quantidade. Durante longos meses vai lutar contra a correnteza dos rios, atravessar dias e noites sob cachoeiras, nadar rápido como um peixe e desafiar animais marinhos em combate.

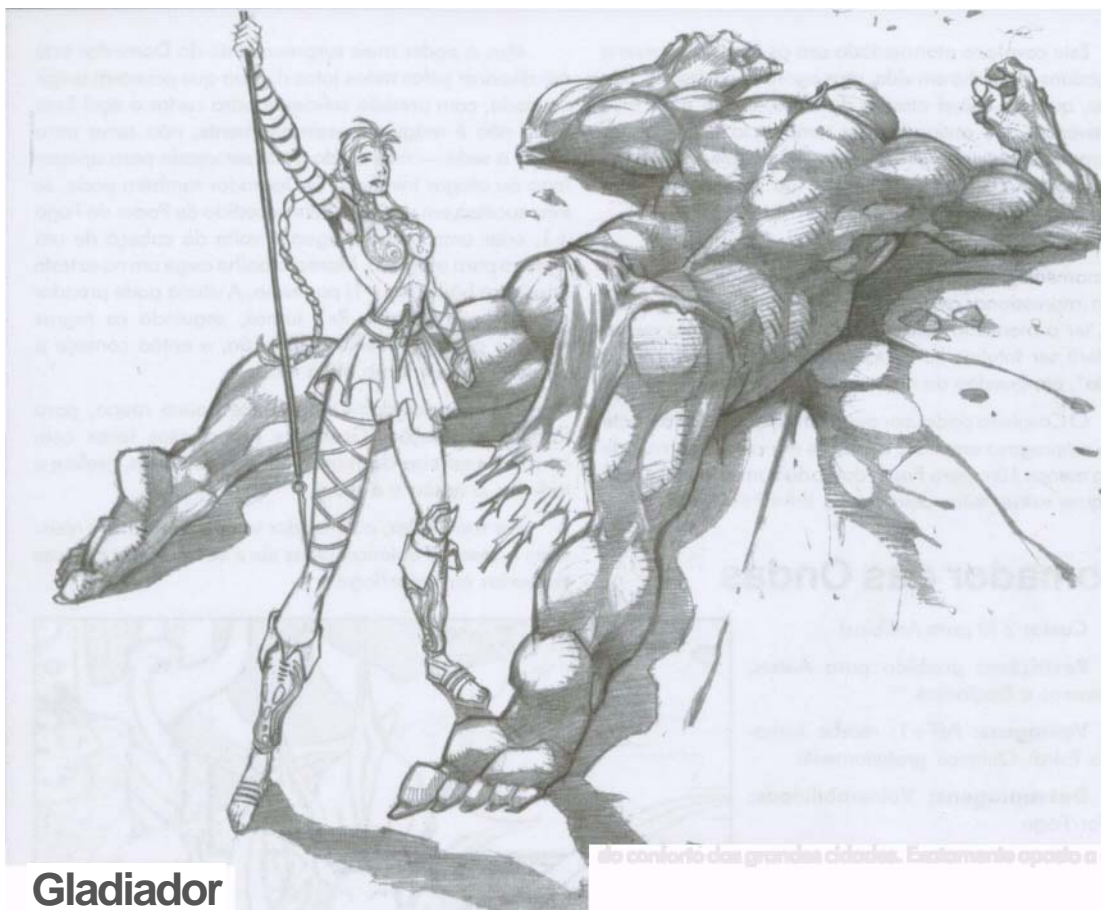
Como resultado desse treino intenso, o Domador das Ondas pode agir na água quase tão bem quanto um elfo-do-mar ou qualquer outra raça anfíbia. Pode se mover na água com a mesma velocidade que teria em terra (nunca precisa fazer testes de natação). Caso não seja Anfíbio, não será capaz de respirar sob a água — mas pode prender a respiração durante três vezes mais tempo (Rx15 minutos em repouso ou velocidade normal; Rx3 turnos em combate ou exercendo grande esforço físico).

Mas o poder mais surpreendente do Domador está em disparar pelas mãos jatos d'água que parecem surgir do nada, com pressão suficiente para cortar o aço! Essa água não é mágica e, estranhamente, não serve para matar a sede — mas ainda pode ser usada para apagar fogo ou afogar inimigos. O Domador também pode, se tiver sucesso em um teste bem sucedido de Poder de Fogo +1, criar uma bolha d'água à volta da cabeça de um inimigo para afogá-lo. Manterá bolha exige um novo teste (mas com bônus de +1) por turno. A vítima pode prender a respiração durante Rx1 turnos, seguindo as regras normais para prender a respiração, e então começa a perder 1 PV por turno até a morte.

O Domador das Ondas veste pouca roupa, para facilitar a natação. Gosta de ornamentos feitos com conchas e estrelas-do-mar. Quando usa armas, prefere o tridente, o arpão e a rede.

Por sua fluidez, o Domador também será mais resistente a ataques químicos. Mas ele é vulnerável a ataques baseados em calor/fogo.





## Gladiador

**Custo:** 2 **Restrições:**

nenhuma

**Vantagens:** recebe Esportes gratuitamente; pode comprar Adaptador, Arena, Boa Fama, Paralisia (rede ou boleadeira) e Torcida por metade do custo total (arredonde para cima). Exemplo: Adaptador e Paralisia, juntos, custariam apenas 1 ponto.

**Desvantagens:** nenhuma

**Pontos de Vida e Magia:** Rx5

O Gladiador é um guerreiro profissional, um artista que usa sua habilidade em combate para divertir o público durante grandes shows. Em cidades como Valkaria, Triumphus e Tiberius, onde combates de arena são um entretenimento popular, os Gladiadores são os maiores astros e estrelas.

Poder e habilidade em combate são importantes para o Gladiador, mas ainda mais importantes são sua aparência, presença e carisma. Seu objetivo maior NÃO É vencer todas as lutas, e sim conquistar o público lutando de forma impressionante. Nem sempre o vencedor recebe aplausos: um lutador vulgar, sem brilho ou com má reputação jamais será bem sucedido, mesmo vencendo. Por outro lado, a meio-elfa Loriane não é uma guerreira de habilidade excepcional, mas mesmo assim é adorada em todo o Reinado.

Muitos Gladiadores se estabelecem em arenas próprias, enquanto outros levam uma vida errante fazendo apresentações por onde passam. Essa dependência do público faz do gladiador um guerreiro urbano, apreciador

do conforto das grandes cidades. Exatamente oposto a um Ranger, por exemplo.

As armas tradicionais do Gladiador são o tridente, a rede, o gladius (espada curta) e a boleadeira. No entanto, eles podem usar qualquer arma exótica e incomum — quanto mais incomum, melhor. Suas armaduras são sumárias, exibindo o corpo muito mais do que protegendo; sua função é apenas estética.

Membros de qualquer raça podem ser Gladiadores: esta é uma das poucas profissões em que um ogre pode ser aclamado como herói pela multidão...

## Guarda

**Custo:** O (1 para Elfos)

**Restrições:** nenhuma

**Vantagens:** Arena (H+ 2 em sua própria cidade, vila ou aldeia)

**Desvantagens:** Devoção (reduz de -1 em todas as Características quando está fora de sua cidade, vila ou aldeia)

**Pontos de Vida e Magia:** Rx4

O Guarda não é exatamente um aventureiro; ele é um guerreiro local, dedicado a proteger uma área ou preservar a ordem. Eles formam as milícias das grandes cidades e as tropas que defendem os templos e castelos. Uma vez que raramente abandonam seus postos para sair em grandes jornadas, Guardas são pouco indicados como personagens jogadores.

O Guarda pode ser membro de uma força organizada (como a Guarda de Valkaria, a Milícia de Vectora, a Milícia de Gorendill...) ou apenas o defensor solitário de

uma pequena vila ou aldeia. Quando atua em sua própria área, ele tem a vantagem do conhecimento do terreno e também a confiança da comunidade local. Guardas podem ser legítimos representantes da lei, ou apenas soldados contratados para proteger locais importantes.

Com exceção dos elfos, que não vivem mais em comunidades, quase todas as raças e sociedades têm Guardas. Os anões de Doherimm têm tropas vigiando os pontos-chave de seu reino subterrâneo. Os elfos-do-mar conservam patrulhas à volta de suas vilas submersas. Os halflings costumam ter pelo menos um guarda responsável pela defesa de cada comunidade. Até mesmo os goblinóides, ores e tribos bárbaras têm guardas que protegem a vila enquanto os caçadores estão fora.

## Guardião

### **Custo: 1 Restrições:**

nenhuma

**Vantagens:** F+1, H+1 (até um máximo de F5, H5), Energia Extra 2

**Desvantagens:** Protegido Indefeso, Fúria

**Pontos de Vida e Magia:** Rx5

O Guardião ou Guarda-Costas é um Guerreiro responsável pela proteção de um lugar, item ou pessoa. Ele pode ser um aventureiro contratado para proteger algo, ou então um Guardião treinado durante toda a vida para um único objetivo — como ocorria em algumas ordens de monges em Tamu-ra, encarregadas da proteção de templos, monastérios, artefatos, animais raros e outros lugares, criaturas ou objetos sagrados. Também ocorre que o Guardião proteja uma pessoa querida, como uma mulher amada, filho ou irmão menor.

O Guardião é um verdadeiro defensor fanático. Não vai permitir que seu protegido corra qualquer perigo, e muitas vezes pode ser rude com seus colegas quando estes tentam se aproximar demais. Zelar por seu protegido é o grande objetivo de todo Guardião — e para isso ele vai sacrificar a própria vida, se necessário.

É uma forma arriscada de viver: se falhar em sua tarefa, o Guardião entra em depressão e torna-se uma ruína humana, podendo levar anos para se reerguer. E talvez nunca consiga. Arton tem muitas histórias sobre guerreiros que vivem em desgraça, porque falharam em proteger alguém ou algo importante. Em regras, um Guardião que tenha falhado em proteger algo sofre um redutor de -1 em TODOS os seus testes. Caso a perda seja



irreversível (como a morte de um protegido), o redutor será permanente.

Por outro lado, lutar em defesa de seu protegido enche de coragem o coração do Guardiã, oferecendo a ele uma força incomum. Enquanto protege alguém, todo Guardiã é imune a qualquer forma de medo, natural ou mágico. Alguns chegam a se enfurecer como Berserkers quando seu protegido está em perigo, tornando-se adversários formidáveis.

O Guardiã deve, durante a criação do personagem, adotar uma pessoa, criatura ou item como seu protegido. Guardiães NPCs também podem proteger lugares (isso não é recomendado para, personagens jogadores, porque assim eles não poderiam participar de aventuras em outros lugares).

## Guerreiro Comum

**Custo:** O Restrições:

nenhuma

**Vantagens:** pode comprar Sobrevivência por 1 ponto

**Desvantagens:** nenhuma **Pontos**

**de Vida e Magia:** Rx5

Este é o típico jovem que se arma com espada e escudo e abandona sua vila na companhia de colegas aventureiros. É a forma mais simples e conhecida de herói aventureiro, o tipo mais comum em Arton.

Não é preciso muita coisa para ser um Guerreiro: basta uma arma e a disposição para usá-la. Todas as raças possuem guerreiros. Será rara uma aldeia ou vila — por menor que seja — sem pelo menos um Guerreiro entre seus moradores.

## Guerreiro do Deserto

**Custo:** 1

**Restrições:** proibido para Construtos e Mortos-Vivos

**Vantagens:** Arena (H+2 em desertos) e Sobrevivência no Deserto gratuitamente; pode comprar Sobrevivência e Animais por 1 ponto cada

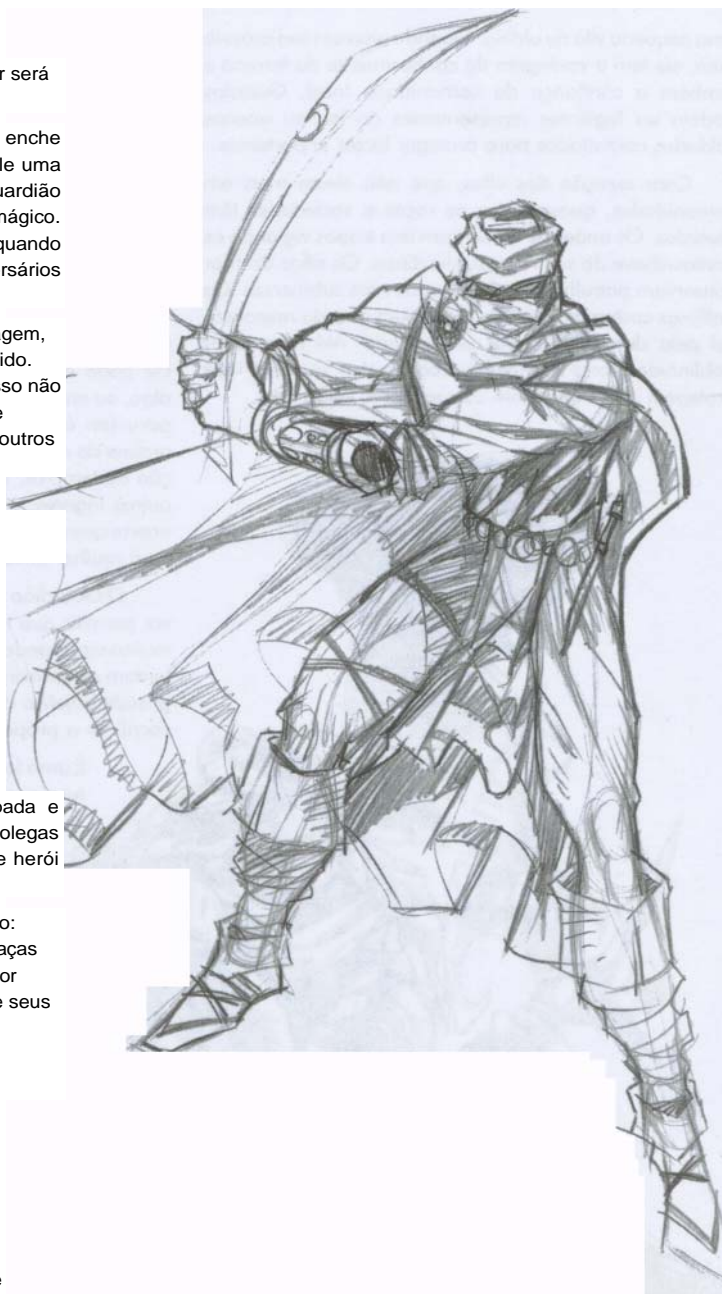
**Desvantagens:** nenhuma

**Pontos de Vida e Magia:** Rx5

Estes guerreiros fazem parte das tribos nômades que vivem espalhadas pelo Deserto da Perdição — entre as quais a tribo Sar-Allan é apenas a mais conhecida. Embora não sejam exatamente clérigos ou paladinos, eles veneram o deus Azgher e recebem dele alguns poderes divinos.

Quase da mesma forma que um ranger, um Guerreiro do Deserto não aprecia grandes cidades e outros locais "civilizados". Ele também se sente muito desconfortável a bordo de barcos ou navios. Sempre que possível prefere atuar nas áreas próximas de desertos ou montanhas.

O típico Guerreiro do Deserto usa o manto e traje brancos de seu povo, com detalhes em amarelo ou ouro. Muitos cobrem o rosto, embora isso não seja obrigatório



(ao contrário do que acontece com os Clérigos e Paladinos de Azgher). Em combate corporal eles preferem a espada longa ou uma impressionante cimitarra. Para ataques à distância usam o arco, o bumerangue ou, às vezes, o chakram — um anel metálico circular cortante, próprio para arremessos.

Da mesma forma que outros servos de Azgher, um Guerreiro do Deserto pode sobreviver até três dias sem água e uma semana sem comida. Em regiões desérticas ou secas, pode orar para que as pedras próximas comecem a verter água (suficiente para satisfazer seis pessoas, uma vez por dia). Também jamais se perdem no deserto.

## Guerreiro do Gelo

**Custo:** 2 (1 para humanos. Anões e Mortos-Vivos)

**Restrições:** proibido para Trogloditas

**Vantagens:** pode acrescentar Frio/Gelo ao dano de todos os seus ataques; recebe Adaptador, Paralisia e Armadura Extra: Frio/Gelo gratuitamente

**Desvantagens:** Vulnerabilidade: Calor/Fogo

**Pontos de Vida e Magia:** Rx5

São comuns no Reinado histórias sobre guerreiros de coração gélido, cujo simples toque transformar uma pessoa em estátuas de gelo. Alguns acreditam que estes lutadores sejam, na verdade, filhos dos dragões brancos. Outros, melhor informados, conhecem a verdade: eles são simples mortais, mas conseguiram tornar seus corpos e almas tão duros frios quando a mais antiga das geleiras.

O Guerreiro do Gelo surge após anos de intensivo treinamento nas Montanhas Uivantes. Ali ele sobrevive aos rigores do clima glacial, escala picos congelados, destrói blocos de gelo com as mãos vazias e submerge seu corpo nas águas geladas, entre outras atividades que matariam qualquer humano normal. Mesmo com tanto esforço, dizem que o treinamento só estará concluído quando o guerreiro receber a bênção pessoal de Beluhga, a Rainha dos Dragões Brancos.

O Guerreiro do Gelo pode lutar de mãos vazias, ou fazer surgir do nada espadas, lanças, clavas e outras armas feitas de gelo. Com a mesma facilidade ele pode disparar lâminas ou lanças de gelo pelas mãos (esses ataques não são considerados mágicos). Por isso, raramente usa armas.

Através de um raio congelante, o Guerreiro do Gelo também é capaz de paralisar uma pessoa por um curto período de tempo — o suficiente para que ela receba um golpe certeiro, que em geral encerra a luta. Ataques paralisantes seguidos de golpes destruidores são a marca registrada deste lutador.

A chegada de um Guerreiro do Gelo é sempre acompanhada por uma brisa gelada. Em geral eles se vestem de azul, cinza, branco ou preto. O brilho dos cristais de gelo pode ser visto em sua pele, enquanto pequenas nuvens de condensação se formam diante de seu rosto quando ele respira. Seu comportamento é de uma pessoa fria, sem emoções.

Por motivos óbvios, os esquimós das Montanhas Uivantes são os que mais facilmente se tornam guerreiros deste tipo. Humanos, anões e mortos-vivos são as raças mais comuns.

O Guerreiro do Gelo é resistente a ataques baseados em frio/gelo, mas também vulnerável a calor/fogo.

## Guerreiro da Luz

**Custo:** O

**Restrições:** apenas Construtos

**Vantagens:** recebe gratuitamente Invulnerabilidade: Luz; pode comprar uma Arma Especial (Sagrada, Vorpal) por apenas 3 pontos; pode comprar Reflexão por apenas 1 ponto

**Desvantagens:** Vulnerabilidade: Trevas, Código de Honra dos Heróis e da Honestidade

**Pontos de Vida e Magia:** Rx5

Guerreiros da Luz são golens especialmente construídos para proteger locais sagrados ou realizar missões para clérigos dos deuses Azgher, Khalmyr, Lena, Tanna-Toh, Valkaria e Wynna. Embora não possuam qualquer poder divino, eles seguem os mesmos ideais de um paladino.

Um Guerreiro da Luz tem a aparência de um soldado usando uma couraça feita de vidro, sob a qual circula algo

que parece luz líquida. Essa armadura brilhante, apesar de vítrea, é tão resistente quanto qualquer peça metálica. O mesmo vale para sua espada e escudo, ambos com o mesmo aspecto de vidro luminoso.

Um Guerreiro da Luz jamais pode ser cegado ou danificado por magia ou ataques baseados em luz. Por outro lado, ele será mais vulnerável a dano por magia das Trevas.

Alguns Guerreiros da Luz portam uma Arma Especial Sagrada, Vorpal. Outros trazem escudos com o poder de refletir ataques feitos com Poder de Fogo. E outros ainda podem disparar pela fenda do elmo um raio luminoso (dano por PdF).

E quase impossível para um Guerreiro da Luz passar despercebido — especialmente à noite ou em lugares escuros, onde seu brilho pode ser visto a grandes distâncias. Felizmente, por sua aparência e atitude nobres, sua presença não provoca medo ou receio entre estranhos (a menos que sejam vilões, é claro...).

## Guerreiro da Serpente

**Custo:** O

**Restrições:** H2; proibido para Construtos e Mor-tos-Vivos

**Vantagens:** imunidade contra medo; um dos poderes concedidos

**Desvantagens:** Protegido Indefeso; não pode possuir PdF acima de O

**Pontos de Vida e Magia:** Rx5

A Divina Serpente, Deusa da Força e da Coragem, é adorada nesta forma pelas dragoas-caçadoras de Galrasia — e de outras formas por outros povos de Arton. Para os minotauros ela é Tauron, o Touro em Chamas. Para os ores ela é o Grande Rei Horkkom. Para os elfos-do-mar ela é a Moréia de Fogo. E para os trogloditas ela é Li-chak, entre uma infinidade de outros nomes.

O Guerreiro da Serpente luta para provar a força de sua deusa. Não é preciso ser um clérigo para receber suas graças; uma vez que decida ser seu devoto, qualquer





guerreiro recebe poder da Deusa. Ele usa esse poder para dominar os fracos, mas também para protegê-los. De acordo com a Serpente, o fraco deve ser protegido pelo forte, mas também deve pagar tributo a ele — geralmente na forma de escravidão. Assim, é comum que esses guerreiros sejam mal-vistos em quase todos os pontos do Reinado.

O Guerreiro tem a obrigação de encontrar e adotar (ou escravizar) uma criatura mais fraca e protegê-la pelo resto da vida. O servo da serpente JAMAIS deve aceitar qualquer ajuda sua. Por outro lado, o protegido precisa honrar seu protetor.

Da mesma forma que os clérigos desta deusa, Guerreiros da Serpente são proibidos de usar armas de arremesso, de projéteis ou qualquer outra forma de ataque à distância — ou seja, só podem lutar corpo-a-corpo. Eles só podem usar armaduras feitas com o couro de criaturas mortas por eles próprios.

Além de imune a qualquer forma qualquer forma de medo, seja natural ou mágico, o Guerreiro da Serpente tem um entre os seguintes poderes:

- **Rugido do Guerreiro.** O guerreiro pode rugir como um leão, uma vez por dia; esse rugido pode ser ouvido a até dez quilômetros, e faz qualquer animal menos perigoso que um leão fugir ou se esconder. Isso não afeta mortos-vivos ou monstros MAIS perigosos que um leão...
- **Fúria Guerreira.** Uma vez por dia o guerreiro é capaz de se entregar a uma fúria assassina, como se tivesse Fúria — mas poderá fazê-lo quando quiser, nunca por acidente.
- **Imunidade Contra Veneno.** O guerreiro é imune a todas as formas de veneno, mágicos ou normais.

## Guerreiro das Sombras

**Custo:** 3 (2 para Elfos Negros e Mortos-Vivos)

**Restrições:** proibido para Fadas

**Vantagens:** pode acrescentar Trevas ao dano de todos os seus ataques; recebe Adaptador, Membros Elásticos e Invulnerabilidade: Trevas gratuitamente; pode comprar Invisibilidade por apenas 1 ponto (não funciona à luz do dia)

**Desvantagens:** Vulnerabilidade: Calor/Fogo e Luz

**Pontos de Vida e Magia:** Rx5

Este aventureiro sombrio parece, à primeira vista, ter muito em comum com o Ninja — o assassino furtivo de Tamu-ra. Grande engano. Na verdade, este é um guerreiro que escolheu harmonizar seu corpo e seus movimentos com as trevas. Mais do que apenas se esconder nas sombras, ele pode moldar a própria escuridão como arma de ataque.

Durante anos de treino em cavernas escuras, sem jamais ser tocado pela luz do dia, o Guerreiro das Sombras mistura sua própria força à força da escuridão. Seus punhos podem ser tornar imensas mãos negras para esmagar seus inimigos. Lanças e lâminas de sombra crescem e saltam de seus dedos. Longos tentáculos de trevas nascem de seus ombros. Seu corpo parece vestido com uma sombra líquida capaz de assumir múltiplas formas conforme seu desejo — mas, quando ele quer, esse traje de sombras pode desaparecer para dar lugar a uma

aparência menos sinistra. Muitos deles também conseguem ficar invisíveis, mas apenas durante a noite ou em lugares escuros.

O Guerreiro das Sombras não é necessariamente maligno (embora alguns o sejam). Muitos usam seu poder das sombras como heróis, como qualquer aventureiro faria. Eles podem ser oponentes difíceis para os magos necromantes e clérigos de Tenebra, uma vez que o guerreiro das sombras é resistente à magia das Trevas. Por outro lado, como seria de se esperar, ele tem grande vulnerabilidade contra fogo e luz.

O típico Guerreiro das Sombras é silencioso, soturno. Fala apenas o necessário, e sempre com uma voz rouca e profunda. Procura os cantos mais escuros das tavernas, onde gosta de ficar sozinho — ou desaparecer!

Membros de qualquer raça podem ser Guerreiros das Sombras, mas eles são mais comuns entre os elfos negros e mortos-vivos.

## Herói dos Ventos

**Custo:** 2 (O para Fadas e outras raças voadoras)

**Restrições:** proibido para Anfíbios, Goblins, Ogres, Ores, Meio-Orcs e Minotauros

**Vantagens:** recebe Levitação e Armadura Extra: Som/Vento gratuitamente; pode comprar Invisibilidade por apenas 1 ponto

**Desvantagens:** nenhuma **Pontos**

**de Vida e Magia:** Rx5

Algumas raças de Arton, como as fadas e os raros elfos-do-céu, têm a capacidade natural de voar. Guerreiros de outras raças, quando desejam essa habilidade, tentam harmonizar seus corpos e suas técnicas de luta com o elemento ar.

O Herói dos Ventos passa boa parte da vida treinando em locais de grande altitude, lutando contra a fúria dos ventos e resistindo ao rigor do ar rarefeito. O Monte do Dragão Adormecido, ponto mais elevado de Arton, costuma ser o local favorito para essa prática. Heróis em treinamento também podem ser encontrados em Vectora, o Mercado nas Nuvens. E existem ainda lendas sobre guerreiros que conquistam suas habilidades graças a Hydora, o Rei dos Dragões Azuis.

Graças à sua leveza e movimentos suaves, o Herói dos Ventos tem a capacidade de levitar e voar livremente. Mas ele também pode lutar com a violência do furacão, disparando pelas mãos rajadas de ar que podem perfurar ou cortar como o aço. Esse ataque não é considerado mágico.

Este guerreiro nunca pode ser afetado por gases nocivos de qualquer tipo, mágicos ou não. Sua resistência será elevada contra ataques e magias baseadas em vento ou som. É também comum que muitos destes heróis tenham a capacidade de ficar invisíveis como o próprio ar.

Para preservar esse estado de quase intangibilidade, o Herói dos Ventos deve manter seu corpo e pensamento puros. Ele jamais pode comer carne, beber álcool, usar qualquer tipo de droga ou... bem... romance também é proibido. São tristes as histórias de heróis que perderam poderes conquistados com anos de esforço após uma única noite de amor...

O típico Herói dos Ventos se veste de branco ou azul-claro. Eles nunca usam armaduras ou armas metálicas, que consideram muito pesadas: preferem armas leves como o arco, a lança, a adaga ou as próprias mãos.

## Lanceiro

**Custo: O Restrições:**

nenhuma

**Vantagens:** acrescente FA final +1 por Força e PdF (perfuração); pode comprar Tiro Carregável por 1 ponto

**Desvantagens:** nenhuma

**Pontos de Vida e Magia: Rx5**

A lança é uma das armas mais antigas e primitivas — perde apenas para a clava. Apesar disso, é uma das melhores armas de Arton.

Uma lança é mais barata que uma espada. Uma lança leve custará no máximo 75 Tibares de prata, enquanto uma modesta espada

curta (que causa o mesmo dano) não sai por menos de 100 Tibares. Assim, é mais comum encontrar grandes exércitos armados com lanças, em vez de espadas.

A lança é uma arma prática, versátil, que pode ser usada tanto em combate corporal quanto para arremesso. É também fácil de fabricar ou até improvisar: basta um galho longo com uma faca amarrada em uma extremidade. Povos mais primitivos chegam a fabricar lanças sem partes metálicas, com pontas de pedra lascada ou de madeira endurecida no fogo. Existem também peças em forma de alavanca que permitem arremessar uma lança muito mais longe, quase igualando o alcance de uma flecha.

O Lanceiro é um guerreiro especializado no manejo da lança. Ele geralmente vem de um povo que conhece o valor desta arma — talvez os nômades da Grande Savana — ou teve treinamento militar, como os legionários de Tapista. Um Lanceiro dificilmente ficará desarmado, pois pode (se tiver os meios necessários) improvisar outra lança em apenas uma hora.

Membros de qualquer raça podem ser Lanceiros, incluindo minotauros (mas estes nunca arremessam suas lanças).

## Legionário

**Custo:** 1 (0 para Minotauros)

**Restrições:** proibido para Fadas, Halflings, Ogres e outras raças que possuam Modelo Especial

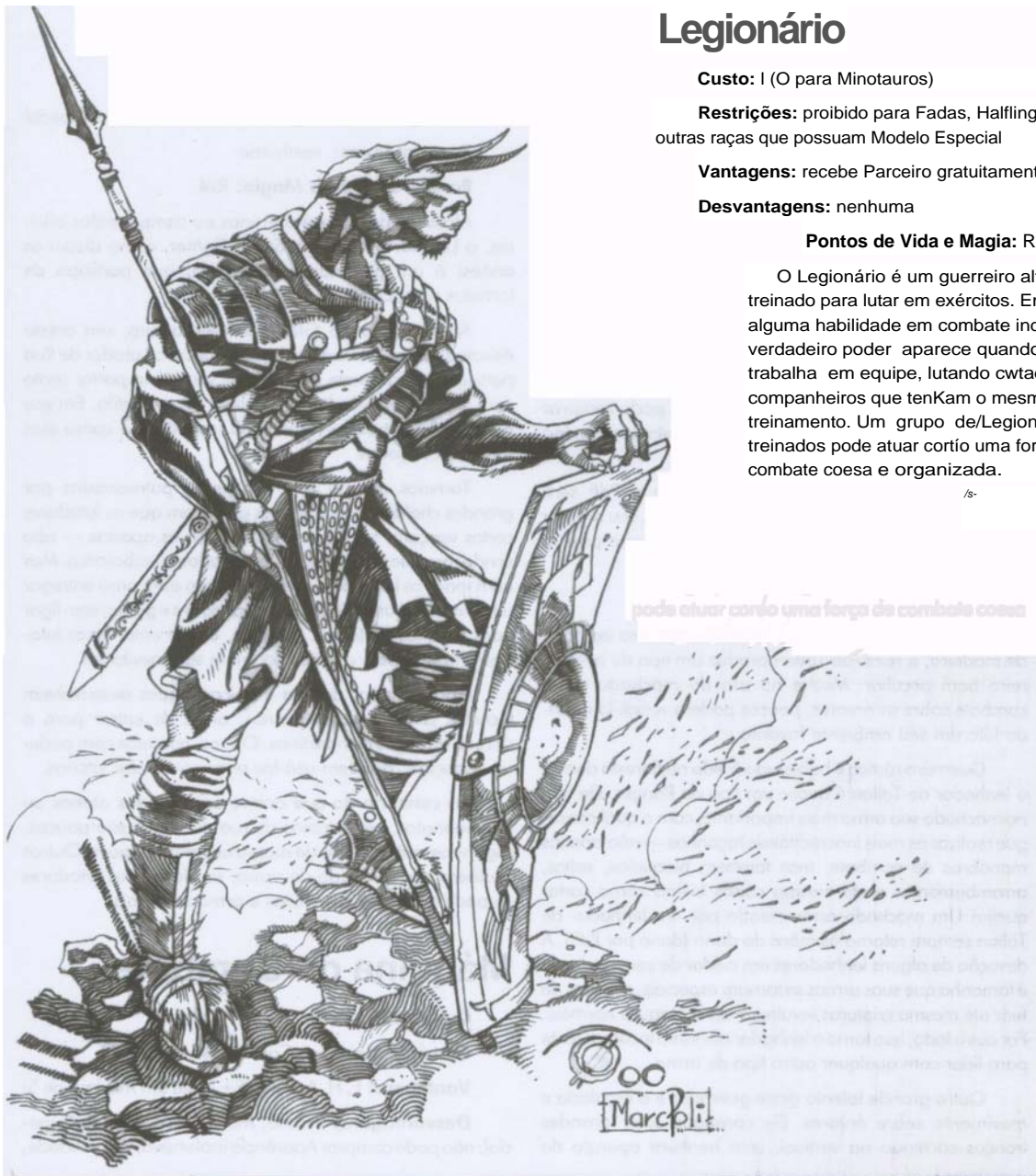
**Vantagens:** recebe Parceiro gratuitamente

**Desvantagens:** nenhuma

**Pontos de Vida e Magia: Rx5**

O Legionário é um guerreiro altamente treinado para lutar em exércitos. Embora tenha alguma habilidade em combate individual, seu verdadeiro poder aparece quando ele trabalha em equipe, lutando cwtado de vários companheiros que tenKam o mesmo treinamento. Um grupo de Legionários bem treinados pode atuar cortío uma força de combate coesa e organizada.

/s-



Quando dois ou mais Legionários combatem juntos, ele atuam quase como se fossem uma única criatura — combinando as características de combate mais altas de cada membro do grupo (use as regras normais para Parceiro). Até dez Legionários podem combinar suas forças dessa forma. Essa habilidade não funciona com não-Legionários.

O grupo faz um número de ataques igual a metade da quantidade de Legionários, arredondado para cima (três Legionários fazem dois ataques por rodada). Quando o grupo recebe dano, esse dano será dividido igualmente entre todos os Legionários (arredonde para cima).

Legionários são altamente treinados no uso da espada curta (ou gladius), lança e escudo. Caso utilizem QUALQUER outra arma, não poderão usar sua habilidade especial de combate em equipe.

Tapista é o único lugar do Reinado onde os exércitos recebem esse tipo de treinamento — mas isso não quer dizer que existem apenas Legionários minotauros. Também existem humanos, elfos, meio-elfos, meio-orcs e anões em suas legiões. Ser um Legionário é proibido para criaturas muito maiores ou menores que um ser humano, porque dessa forma ele não pode proteger adequadamente seus companheiros.

## Lenhador de Tollon

**Custo:** 2 (1 para humanos e Anões)

**Restrições:** apenas nativos de Tollon

**Vantagens:** Arena (H+ 2 em florestas tropicais e temperadas) e Sobrevivência na Floresta gratuitamente; pode comprar Sobrevivência por 1 ponto; pode comprar um machado como Arma Especial por 1 ponto a menos (no mínimo 1 ponto)

**Desvantagens:** seu dano por Força e PdF será sempre por corte; caso decida trocar de dano, seu redutor será de F-2 e PdF-2 em vez do -1 normal; caso possua Adaptador, sofre redutor de F-1 e PdF-1

**Pontos de Vida e Magia:** Rx5

Com sua economia fortemente baseada na extração de madeira, o reino de Tollon produz um tipo de aventureiro bem peculiar. Mestre no uso do machado e em combate sobre as árvores, poucos podem vencê-lo quando luta em seu ambiente favorito.

Guerreiro rústico e habituado à vida na floresta densa, o lenhador de Tollon é quase um tipo de Ranger. Ele tem no machado sua arma mais importante, com o qual consegue realizar as mais inacreditáveis façanhas — não apenas manobras de combate, mas também bloqueios, saltos, arrombamentos e até mesmo coisas triviais como cortar queijo! Um machado arremessado por um lenhador de Tollon sempre retorna às mãos do dono (dano por PdF). A devoção de alguns lenhadores em cuidar de seu machado é tamanha que suas armas se tornam especiais, capazes de ferir até mesmo criaturas invulneráveis a ataques normais. Por outro lado, isso torna o lenhador um tanto incompetente para lidar com qualquer outro tipo de arma.

Outro grande talento deste guerreiro é a escalada e movimento sobre árvores. Ele consegue subir grandes troncos correndo na vertical, sem nenhum aparato de

escalada! Também pode saltar sobre os galhos com imensa agilidade, deslocando-se muito mais rápido que no solo. Um lenhador nunca precisa fazer testes para se deslocar sobre árvores, pois ele nunca cairá — a menos que fique inconsciente.

O típico Lenhador de Tollon veste roupas confortáveis para o clima subtropical de seu reino. Ele tem predileção por chapéus e tecidos xadrez. São incuráveis consumidores de cerveja — não sendo raro que, durante suas viagens, tragam nas costas um pequeno barril "para emergências". O machado será quase sempre seu bem mais precioso; o Lenhador tende a ficar furioso quando alguém toca em seu machado sem permissão.

Humanos e anões são as raças que mais facilmente adotam esta profissão.

## Lutador de Rua

**Custo:** 0

**Restrições:** nenhuma

**Vantagens:** recebe gratuitamente um Ataque Especial

**Desvantagens:** nenhuma

**Pontos de Vida e Magia:** Rx4

Afastado das grandes arenas ou campeonatos oficiais, o Lutador de Rua (ou Street Fighter, como dizem os anões) é um gladiador clandestino, que participa de torneios no submundo.

Ao contrário do Gladiador verdadeiro, um artista devotado a entreter e divertir seu público, o Lutador de Rua persegue unicamente a vitória — sem se importar tanto com sua popularidade ou a beleza de seu estilo. Em seu meio, vitórias trazem fama, não importando como elas foram alcançadas.

Torneios de rua são, em geral, patrocinados por grandes chefões do crime. Eles garantem que os lutadores certos vençam, para lucrar muito com as apostas — não sendo raro que as lutas sejam arranjadas ou sabotadas. Mas nem todos os Lutadores de Rua aceitam ouro para entregar uma vitória; muitos deles lutam por honra e glória, sem ligar para prêmios materiais. Portanto, atritos entre esses lutadores honrados e chefões do crime são inevitáveis.

Cada Lutador de Rua é único. Alguns desenvolvem técnicas secretas durante anos, antes de entrar para o circuito das lutas clandestinas. Outros, nascidos com poderes especiais, decidem usá-los para conquistar vitórias.

Ao contrário do que ocorre em grandes arenas ou campeonatos, em torneios de rua as regras são poucas. Alguns permitem o uso de magia ou itens mágicos. Outros proibem qualquer tipo de arma, sendo que os lutadores só podem usar socos, chutes e armas naturais.

## Máquina de Combate

**Custo:** 1

**Restrições:** apenas Construtos

**Vantagens:** F, H, A, R e PdF+1 (até um máximo de 5)

**Desvantagens:** Inculto, Monstruoso, Modelo Especial; não pode comprar Aparência Inofensiva, Genialidade,

Boa Fama, Memória Expandida, Telepatia, Torcida e nenhuma Perícia

**Pontos de Vida e Magia:** Rx5

Em geral, um construto é feito com uma forma humana ou humanóide — cabeça, tronco, dois braços e duas pernas. Essa escolha não é apenas estética, mas também prática: uma vez que a maioria das armas, ferramentas e utensílios do mundo são feitos para humanos, desta forma uma criatura com forma humana poderia usá-las mais facilmente. Então, quando um mago tem um golem humanóide para ajudá-lo em seu laboratório, não precisará de equipamento especial para o golem; ele poderá usar o próprio equipamento do mago.

Mas nem todos os construtos são feitos para múltiplas tarefas. Alguns são fabricados APENAS para lutar. São verdadeiras máquinas de combate, com grande poder de destruição, mas incapazes de quaisquer outras tarefas. Embora consigam vencer qualquer inimigo, a vida é difícil para estes seres. (Se é que um golem pode "viver"...)

Uma Máquina de Combate é pouco mais que um amontoado disforme de lâminas, lanças, canhões, pinças e mandíbulas metálicas. Poucas coisas podem parecer mais perigosas e ameaçadoras; um construto com esta aparência jamais poderá circular pelas ruas de uma cidade sem causar pânico ou atrair encrenca; nem atravessar uma floresta ou área selvagem sem assustar ou alertar cada criatura na região. Ele também não será capaz de falar ou se comunicar com ninguém (exceto seus Aliados, Patrono, Protegido Indefeso e outros).

Uma Máquina de Combate tem grande dificuldade em tomar decisões e realizar tarefas mentais (reduzidor de -3 em todas as Perícias, conforme as regras para Inculto). Essa tarefa geralmente cabe a um mestre ou companheiro mais esperto.

## Marinheiro Minotauro

**Custo:** O

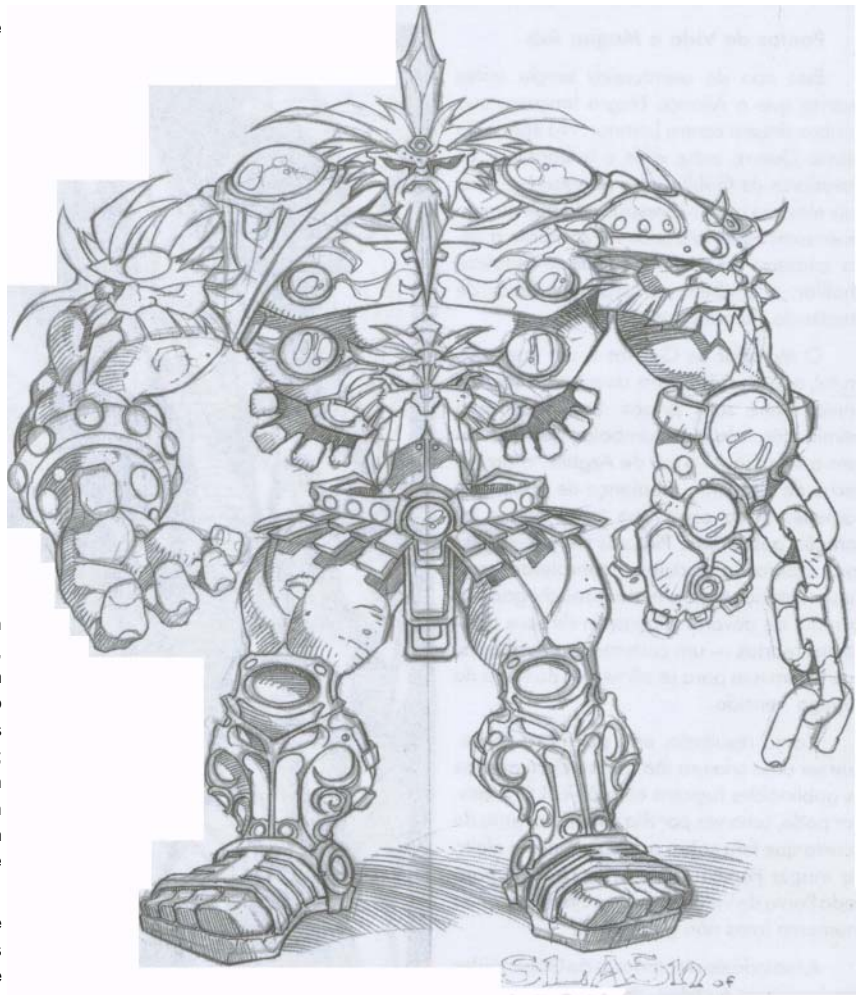
**Restrições:** apenas Minotauros

**Vantagens:** Arena (H+ 2 em navios) e Sobrevivência no Mar gratuitamente; pode comprar Sobrevivência por apenas 1 ponto

**Desvantagens:** nenhuma

**Pontos de Vida e Magia:** Rx5

A raça dos minotauros tem grande orgulho de sua perícia no mar. O reino de Tapista tem a maior armada



de Arton, com navios que atuam tanto no oceano quanto no Rio dos Deuses.

Mesmo em embarcações humanas não será raro encontrar um ou mais minotauros entre os membros mais eficientes da tripulação. Muitos deles, inclusive, atuam como piratas — sejam corsários a serviço do Império, pagando tributo por suas pilhagens, sejam criminosos que desafiam as próprias embarcações de Tapista.

Da mesma forma que um Pirata ou Bucaneiro, o Marinheiro Minotauro é especializado em agir e lutar a bordo de navios. Neste tipo de "terreno" sua perícia em combate é muito maior. Como seria de se esperar, eles não usam armaduras ou armas muito pesadas — preferindo a espada curta, o sabre e a adaga. Eles se vestem como os piratas, mas também adornando seus chifres com jóias.

## Matador de Goblins

**Custo:** I (O para humanos, Anões, Elfos e Meio-Elfos)

**Restrições:** proibido para Goblins

**Vantagens:** recebe um bônus de H+1 e FA final +1 quando luta com goblinóides, ores e meio-orcs (cumulativos com quaisquer bônus raciais ou poderes concedidos); bônus de H+ 2 em testes de Perícias quando envolvem estas criaturas

**Desvantagens:** nenhuma

### Pontos de Vida e Magia: Rx5

Este tipo de aventureiro surgiu antes mesmo que a Aliança Negra lançasse sua sombra sinistra contra Lamnor. Na época da Infinita Guerra entre elfos e hobgoblins, os Matadores de Goblinóides já agiam — mas hoje eles são mais necessários do que nunca. Guerreiros especializados no combate a estas criaturas defendem a cidade-fortaleza Khalifor, e também os raríssimos focos de resistência humana em Arton-sul.

O Matador de Goblins é um guerreiro brutal, quase um bárbaro, devotado a semear pânico entre suas presas. Seu poder é a intimidação: ele veste símbolos que apavoram o inimigo — o sol de Azgher, o arco e flecha de Glórienn, a balança de Khalmyr e qualquer outra coisa que traga temor ao coração goblinóide. Pinturas de guerra, ossos, crânios e escalpas completam sua indumentária. Alguns matadores chegam ao extremo de devorar o coração de seus oponentes mortos — um costume dos bugbears, que fazem isso para se alimentar da força do inimigo vencido.

Como resultado, este guerreiro consegue ser uma criatura tão assustadora que faz os goblinóides fugirem em pânico! O Matador pode, uma vez por dia, emitir um grito de guerra que tem sobre os goblinóides o efeito da magia Pânico: afeta uma criatura para cada Ponto de Vida possuído pelo matador no momento (mas não gasta PMs).

A maioria dos Matadores de Goblinóides são humanos e anões, mas existe uma boa quantidade de elfos e meio-elfos; chega a ser triste ver como eles abandonam a graça e beleza naturais da raça élfica para se transformar em máquinas de pavor e matança. Tudo para vingar sua nação destruída e seus familiares mortos.

Os Matadores conhecem os hábitos, idiomas e pontos fracos de todas as espécies goblinóides (goblins, hobgoblins e bugbears) e também de ores e meio-ores (pois os ores são uma espécie de "raça mista" com algumas características goblinóides).



## Matador de Dragões

### Custo: O Restrições:

nenhuma

**Vantagens:** recebe um bônus de H + 1 e FA final +1 quando luta com dragões e criaturas aparentadas; bônus de H+ 2 em testes de Perícias quando envolvem dragões e criaturas aparentadas

**Desvantagens:** sofre uma penalidade de H-I e FA final -1 quando luta com criaturas menores que um ser humano

### Pontos de Vida e Magia: Rx5

Como diz o nome, este é um guerreiro especializado

no combate a dragões e criaturas aparentadas. Por ironia, este aventureiro é mais comum no reino de Sckharshantallas, cujo governante é um dragão. Explica-se: uma vez que dragões são territoriais e não aceitam a presença de outros de sua espécie, o Rei Sckhar incentiva entre seus súditos treinamento especial para localizar e matar estas criaturas. (Claro que não existe em Arton um matador de dragões capaz de desafiar Sckhar, de modo que ele se sente seguro com sua decisão.)

Mesmo quando não é nativo de Sckharshantallas, o Matador de Dragões é um guerreiro orgulhoso e ousado. É fácil reconhecer sua figura notória; ele sempre usa trajes, armaduras e escudos de cores vivas, ornamentados com figuras de dragões — e não raras vezes decorados com chifres, dentes e escamas de suas presas. Também

prefere armas de grande tamanho, impressionantes e capazes de matar grandes criaturas.

Matadores de Dragões conhecem bem os hábitos de suas presas. Além de dragões de todos os tipos e cores, o Matador também caça monstros que tenham qualquer parentesco com eles: bicéfalos, dragonetes, hidras, meio-dragões, necrodracos, protodracosewyverns. Suas armas e técnicas de combate são terríveis contra estes seres. Por outro lado, o Matador não é eficiente em lutar contra criaturas menores que um ser humano.

## Matador de Gigantes

**Custo: 0 Restrições:**

nenhuma

**Vantagens:** recebe um bônus de H + 1 e FA final +1 quando luta com gigantes de qualquer tipo; bônus de H+2 em testes de Perícias quando envolvem gigantes

**Desvantagens:** sofre uma penalidade de H-I e FA final -1 quando luta com criaturas menores que um ser humano

**Pontos de Vida e Magia:** Rx5

Em regiões onde a sobrevivência é ameaçada pelo ataque de gigantes, os guerreiros locais não apenas aprendem a se defender deles — mas também ousam caçá-los em seus covis. Alguns se tornam tão competentes nessa perigosa tarefa que viajam pelo mundo em busca de pessoas que desejem contratá-los para eliminar algum gigante.

O Matador de Gigantes tem o aspecto de um Ranger: uma figura rústica, sem o porte nobre de um Cavaleiro, Paladino ou Matador de Dragões. Não gosta de escudos ou armaduras, porque elas pouco valem contra o dano que um punho gigantesco pode provocar; ele prefere confiar na furtividade, armadilhas, emboscadas e, quando tudo isso falhar, em corrida e esquivas!

Uma vez que raramente pode vencer seu inimigo pela força, o Matador de Gigantes usa a esperteza. Disfarces, truques e iscas são seus recursos favoritos contra gigantes. Antes de lutar, será muito mais fácil atraí-lo para um lugar onde ele fique preso ou tenha dificuldade em lutar. Graças a essa disposição para enganar, os nativos do reino de Ahlen costumam se tornar bons Matadores de Gigantes.

O Matador tem grande conhecimento sobre os hábitos e pontos fracos dos gigantes, de forma que seus ataques contra eles causam mais dano. Essas habilidades funcionam contra os ogres (que são, na verdade, um tipo "menor" de gigante), gigantes comuns, bicéfalos, ciclopes, gigantes reais, gigantes máximos e qualquer humanóide gigantesco — mas NÃO vão funcionar com nenhuma outra criatura, mesmo que seja de grande tamanho.

Da mesma forma que ocorre com o Matador de Dragões, suas técnicas para desafiar oponentes de grande tamanho não funcionam bem contra inimigos muito pequenos.

## Matador de Pestes

**Custo: 2**

**Restrições:** apenas Gnomos, Goblins, Halflings e Fadas

**Vantagens:** recebe H+1 (até um máximo de 5) e Ataque Múltiplo gratuitamente; pode comprar Tiro Múltiplo por apenas 1 ponto; tem um bônus de H + 1 e FA final + 1 quando luta com criaturas pequenas e enxames; bônus de H+ 2 em testes de Perícias quando envolvem estas criaturas

**Desvantagens:** sofre uma penalidade de H-I e FA final -1 quando luta com criaturas maiores que um ser humano

**Pontos de Vida e Magia:** Rx4

Grandes heróis para grandes ameaças, pequenos heróis para pequenos problemas. Embora os halflings, goblins e fadas não sejam tradicionalmente guerreiros (a maioria dos aventureiros destas raças são ladrões ou magos), alguns deles se tornam especialistas em lutar com oponentes de seu próprio tamanho — ou menores.





O Matador de Pestes é um guerreiro treinado para enfrentar apenas criaturas de pequeno tamanho: ratos, ratazanas, morcegos, pássaros (alguns pássaros de Arton são mortais, como o cocatriz, a asa-assassina e o canário-do-sono), pequenas serpentes, composognatos, sprites, dragonetes e tantos outros, incluindo kobolds — ESPECIALMENTE kobolds! Suas técnicas também são efetivas contra enxames de qualquer tipo (trilobitas, vermes-das-cavernas, vespas da tormenta...).

O Matador de Pestes usa armas pequenas e rápidas, como adagas, espadas curtas, arcos curtos e lâminas de arremesso, que causam pouco dano mas permitem muitos ataques. Graças a isso, o guerreiro pode fazer mais ataques por turno — com menor dano, mas suficiente para matar pequenas criaturas.

Quando usa sua técnica secreta, o Matador pode girar como um pequeno furacão e fazer um número de ataques igual ao dobro de sua Habilidade. Cada ataque acerta automaticamente e causa 1 ponto de dano para cada ponto de Força. Esta técnica pode ser usada apenas contra enxames e oponentes de tamanho pequeno. Não é permitido fazer dois ataques contra um mesmo alvo (exceto no caso de um enxame). Atenção: esta técnica NÃO é o mesmo que um Ataque Múltiplo — o Matador também pode usar o Ataque Múltiplo convencional, causando dano normal.

O Matador de Pestes pode lutar normalmente contra oponentes de tamanho humano, mas seus ataques têm efeito menor contra criaturas maiores.

## Matador de Trolls

**Custo: O Restrições:**

nenhuma

**Vantagens:** recebe um bônus de H +1 e FA final +1 quando luta com trolls de qualquer tipo; bônus de H + 2 em testes de Perícias quando envolvem trolls

**Desvantagens:** nenhuma

**Pontos de Vida e Magia:** Rx5

Um tipo de guerreiro comum entre os anões, este aventureiro conhece todas as variedades de trolls e as formas correias de derrotá-las. A atuação destes heróis foi decisiva durante o Chamado às Armas, a grande guerra contra os trolls Ghillanin que atacaram Doherimm — e que provocou a grande convocação de todos os anões de Arton. Mesmo hoje, com o fim da ameaça, matadores de trolls ainda patrulham os limites do reino.

O Matador de Trolls existe onde quer que uma comunidade seja perturbada por estas criaturas repulsivas. Para contra-atacar seu grande poder de regeneração, o matador faz ataques rápidos e massivos que provocam muito dano — sem visar pontos vitais, por que um troll não os tem. Para isso ele prefere maças, clavas, cajados e outras armas de impacto, ou até os próprios punhos.

Outra tática do Matador de Trolls é usar armas e ataques baseados em fogo e ácido — os únicos tipos de dano que um troll não consegue regenerar. Para isso ele

vai dominar o manejo de armas incomuns (tochas, espadas flamejantes, frascos de ácido arremessáveis, flechas incendiárias, flechas com cartuchos de ácido...) ou, como um artista marcial, desenvolver ataques e golpes sobrenaturais baseados em fogo ou ácido. Engenheiros anões muitas vezes fabricam golens equipados com lança-chamas e jatos de ácido, justamente com essa finalidade.

O Matador de Trolls raramente tem boa aparência; por percorrer pântanos, charcos, túneis e outros lugares pestilentos onde sua presa habita, suas roupas e utensílios estarão sempre um tanto sujos. O hábito de lidar com fogo e ácido também não ajuda muito...

As técnicas do Matador são efetivas contra o troll do pântano, o ghillanin (troll das cavernas), o glacioll (troll do gelo), o vrakoll (troll aquático) e qualquer outra variedade. Uma vez que os trolls são de tamanho quase humano, o treinamento do Matador não é voltado para grandes criaturas (ao contrário do Matador de Dragões ou Gigantes); portanto, ele não sofre qualquer penalidade em combate contra criaturas pequenas.

## Mestre-de-Armas

**Custo:** I (O para Anões) **Restrições:** nenhuma

**Vantagens:** recebe Armeiro (uma Especialização de Máquinas) gratuitamente; FA final +1 por Força ou PdF; pode comprar uma Arma Especial por I ponto a menos (no mínimo I ponto)

**Desvantagens:** deve passar uma hora por dia cuidando de suas armas

**Pontos de Vida e Magia:** Rx5

Este tipo de aventureiro é muito comum no reino de Zakharov, onde armas são vistas como peças de arte. O Mestre-de-Armas é um guerreiro com talento especial para forjar armas — ou um ferreiro com talento para lutar! Ele fabrica suas próprias armas, feitas sob medida e sempre com excelente acabamento.

Quando participa de um grupo de aventureiros, o Mestre-de-Armas estará sempre aproveitando qualquer momento de descanso para limpar e afiar suas armas. Devido à sua perícia e empenho nessa tarefa, essas armas provocam dano maior. Mas, para manter essa qualidade, o guerreiro deve dedicar pelo menos uma hora por dia à manutenção de seu equipamento.

O Mestre-de-Armas pode reparar as armas de seus colegas, mas nunca será capaz de dar-lhes o mesmo tratamento que devota ao próprio arma

mento. Da mesma forma, suas próprias armas não podem ser bem manuseadas por outras pessoas, comportando-se como peças comuns.

Os Mestres-de-Armas têm grande apreciação por armas exóticas e bem trabalhadas, especialmente peças metálicas ou feitas de materiais raros. São tipos bem excêntricos: costumam servistes acariciando suas armas, ou mesmo conversando com elas. Armas mágicas são, para eles, o mais precioso dos tesouros.

Os anões são a raça que apresenta o maior número de guerreiros deste tipo.

## Mestre de Iaijutsu

**Custo:** I **Restrições:**

nenhuma

**Vantagens:** F+3 no primeiro ataque; H + 1 em testes de Perícias; pode comprar uma katana como Arma Especial (Ataque Especial, Vorpal) por 2 pontos

**Desvantagens:** deve adotar pelo menos um destes Códigos de Honra: dos Cavalheiros, de Combate, da Derrota ou da Honestidade







### **Pontos de Vida e Magia: Rx5**

Popular na cultura de Tamu-ra, o Mestre de Iaijutsu é um guerreiro especializado no combate com a espada katana, utilizando a técnica do Iaijutsu, que consiste em um ataque fulminante com o primeiro golpe. Sempre que entra em combate, faz um teste de H +1 para seu primeiro ataque — realizado com o movimento fluido de desembainhar a espada. Se falhar, o ataque foi perdido. Se acertar, recebe F + 3 para este ataque (sendo feito com a katana, o ataque não pode ser baseado em Poder de Fogo). Este bônus é válido apenas para o primeiro ataque — a seguir o personagem deve lutar normalmente. Trocar de inimigo durante um mesmo combate não é considerado um "novo primeiro ataque".

Por sua habilidade extrema com a espada, o Mestre de Iaijutsu consegue realizar com ela os mais incríveis feitos — até mesmo coisas que não poderiam ou deveriam ser feitas com uma espada, como quando Kenshin usou seu estilo Hiten Mtsurugi para cortar peixe! Ele recebe um bônus de +1 em todos os testes de Perícias quando usa a katana para cumprir a tarefa. Por exemplo, em um teste de Máquinas, ele pode consertar um aparelho quebrado usando a espada em vez de ferramentas; para Arte, pode fazer manobras marciais impressionantes em vez de cantar ou dançar; para Crime, pode usar a lâmina para forçar fechaduras, e assim por diante. O Mestre de Iaijutsu faz QUALQUER coisa com sua espada!

Mestres de Iaijutsu não usam armadura, pois ela apenas interfere com seus movimentos. Sua defesa (ou seja, o atributo Armadura) é baseada em bloqueios e movimentos estratégicos.

## **Nômade**

**Custo:** 2 (1 para Elfos)

**Restrições:** nenhuma

**Vantagens:** recebe Idiomas e Sobrevivência gratuitamente; pode comprar qualquer Perícia por apenas 1 ponto

**Desvantagens:** não pode possuir Arena, Boa Fama ou Torcida

### **Pontos de Vida e Magia: Rx4**

Houve uma época em que toda a raça humana era nômade. Sempre viajando, sempre à procura de novos territórios de caça, jamais permanecendo muito tempo em um mesmo lugar — porque, quando isso acontecia, os recursos naturais da região se esgotavam. Mais tarde, com a descoberta da agricultura, os seres humanos aprenderam a plantar e criar animais. Eles não dependiam mais apenas da caça para conseguir comida. Só então começou a formação de grandes comunidades humanas, levando às grandes cidades que existem hoje em Arton.

Um Nômade é exatamente isso: um viajante sem destino, sem lar, que não pertence a parte alguma. Esse triste modo de vida foi adotado por quase todos os elfos do mundo: após a brutal destruição de sua cidade, que quase dizimou sua raça, hoje eles temem formar novamente uma comunidade. Nem mesmo conseguem se estabelecer em cidades humanas. O trauma foi tão poderoso que hoje em dia, para um elfo, é difícil pertencer algum lugar.

Claro, nem todos os Nômades são elfos. Muitos

aventureiros decidem viajar sempre, por razões variadas. Alguns o fazem porque têm muitos inimigos, que poderiam encontrá-los a qualquer momento. Outros, após perder entes queridos, não desejam colocar em risco as pessoas à sua volta. Sobreviventes de raças ou povos em extinção podem estar à procura de um novo lar. E existem ainda aqueles que simplesmente não se encaixam em parte alguma.

Uma vida de viagens garante ao Nômade um vasto leque de habilidades e conhecimentos. Em geral ele conhece muitas línguas, costumes, povos, armas e criaturas. Como o Ranger, ele também é perfeitamente capaz de sobreviver em áreas selvagens e cuidar de si mesmo.

## Pacificador

**Custo:** 2

**Restrições:** proibido para Construtos, Goblins, Trogloditas e Mor-tos-Vivos

**Vantagens:** recebe A+I (até um máximo de A5), Paralisia e Deflexão gratuitamente; pode comprar Reflexão por apenas 1 ponto; recebe um bônus de +1 em esquivas

**Desvantagens:** nenhuma

**Pontos de Vida e Magia:** Rx5

Treinados pela ordem de Marah, a Deusa da Paz, os Pacificadores são guerreiros dedicados ao fim da violência e à preservação da paz. Seu grande objetivo é vencer a luta sem matar o oponente. Para isso eles recorrem a redes, laços, boleadeiras, manobras de contenção e demais formas de imobilizar, bem como técnicas de desarme, esquiva e bloqueio.

Ao contrário dos Clérigos de Marah, o guerreiro Pacificador não é proibido de ferir— mas ele o fará apenas quando não houver outra saída. Além disso, suas técnicas funcionam melhor quando ele apenas se defende: tem grande facilidade para se esquivar, aparar e bloquear. Muitos também sabem devolver ataques contra seus oponentes, usando seu poder de fogo contra eles mesmos.

O guerreiro Pacificador usa as vestes brancas dos servos de Marah. Quase todos usam armaduras metálicas que trazem a figura de uma rosa branca — o símbolo da Deusa da Paz.

## Pirata

**Custo:** 1 (2 para Anões, Trogloditas e Centauros)

**Restrições:** nenhuma

**Vantagens:** Arena (H + 2 em navios) e Sobrevivência no Mar gratuitamente; pode comprar Sobrevivência e Crime por apenas 1 ponto cada

**Desvantagens:** nenhuma

**Pontos de Vida e Magia:** Rx4



O Pirata é um guerreiro fora-da-lei que age a bordo de navios. No mundo de Arton a navegação oceânica é pouco praticada, devido ao terreno litorâneo ruim e porque as principais cidades ficam longe do mar. Não há comércio marítimo em grande escala.

Assim, o Pirata artoniano é especializado em atacar expedições de aventureiros — que em geral retornam de suas missões carregadas de tesouros e com heróis fracos ou feridos, sem condições de defesa. O Mar Negro entre Galrasia e a costa sudoeste de Arton é um dos pontos mais visados por piratas, especialmente o temido capitão James K. Curiosamente, também existem em Arton piratas fluviais. Eles atacam no Rio dos Deuses e outros grandes rios, vivendo em escaramuças com os minotauros marinheiros de Tapista.

Os Piratas são treinados não apenas para tripular e manejar grandes navios, mas também para lutar a bordo deles. Escalam mastros, balançam-se em cordas, saltam de um navio para outro... sua agilidade no convés é espantosa. Quando conseguem abordar um navio, dificilmente podem ser vencidos.

Piratas não usam armaduras (o que seria morte certa caso caíam no mar...), nem armas muito pesadas. Preferem a espada curta, o sabre e a adaga. Gostam de vestir roupas de cores vivas, ousadas, incluindo adereços como lenços de cabeça, brincos, tatuagens e jóias.

Piratas podem ser temíveis e supremos nos mares, mas em terra ficam em grande desvantagem; suas roupas e armas leves não são páreo para as armaduras e espadas longas de um guerreiro comum. Portanto, um Pirata raramente vai atuar longe de seu navio. Embora sejam tradicionalmente inimigos dos heróis aventureiros, alguns Piratas tentam levar uma vida "honesto" atacando e

pilhando apenas vilões.

Qualquer raça pode ter Piratas — até mortos-vivos, que tripulam navios-fantasma. Anões, trogloditas ou centauros que adotem esta carreira são raros, mas existem alguns.

## Pistoleiro

**Custo: 2 Restrições:**

nenhuma

**Vantagens:** recebe PdF+1 (até um máximo de 5) e Genialidade gratuitamente; pode comprar Tiro Carregável e Tiro Múltiplo por 1 ponto cada

**Desvantagens:** Vulnerabilidade: Calor/Fogo e Elétrico

**Pontos de Vida e Magia: Rx5**

Na maioria dos mundos medievais mágicos, a magia substitui vários setores da tecnologia. Uma vez que a mágica é muito mais poderosa, segura e confiável, muitos inventos que conhecemos na Terra jamais seriam amplamente usados em Arton. Um deles é a pólvora.

A pólvora já foi descoberta em Arton, mas—após uma série de experimentos desastrosos — foi considerada perigosa demais. Seu uso é proibido em todo o território do Reinado. Canhões são usados apenas em navios piratas e em algumas naus dos minotauros (mais um ponto de conflito entre Tapista e os demais reinos).

Armas de fogo pessoais são uma verdadeira raridade: pouquíssimas pessoas em Arton têm o conhecimento técnico para fabricar e cuidar de uma delas — e menos ainda são loucos o bastante para usá-las, desafiando a lei e o bom senso! O Pistoleiro, entretanto, é um guerreiro que possui ambas as qualidades.

O Pistoleiro carrega consigo um grande número de pistolas, presas a várias partes do corpo. Cada uma dispara apenas um tiro (a recarga dessas armas é muito demorada; leva pelo menos três rodadas). Elas causam dano normal por Poder de Fogo. Infelizmente, uma vez que sempre carrega consigo grande quantidade de pólvora, o Pistoleiro sofre dano maior por ataques feitos com fogo e eletricidade.

Sendo itens muito raros, as armas e a munição de um Pistoleiro quase nunca podem ser encontradas à venda. Por isso ele mesmo deve fabricá-las, exigindo grande talento em química, engenharia e forjar metais. Em geral, qualquer pessoa inteligente o bastante para isso acaba se tornando um Alquimista, Artífice ou outro tipo de mago — outra razão pela qual existem muito poucos Pistoleiros.

## Primitivo

**Custo:** 2 (1 para Ogres)

**Restrições:** apenas humanos, Anões, Ogres, Ores e Meio-Orcs

**Vantagens:** F+1, R+1 (até um máximo de F6, R6); recebem Sobrevivência gratuitamente

**Desvantagens:** Inculto, Monstruoso; nunca podem ter Genialidade, Memória Expandida, Focus ou qualquer Vantagem ou Desvantagem ligada a magia (Arcano, Clericato, Fetiche, Restrição de Magia...)

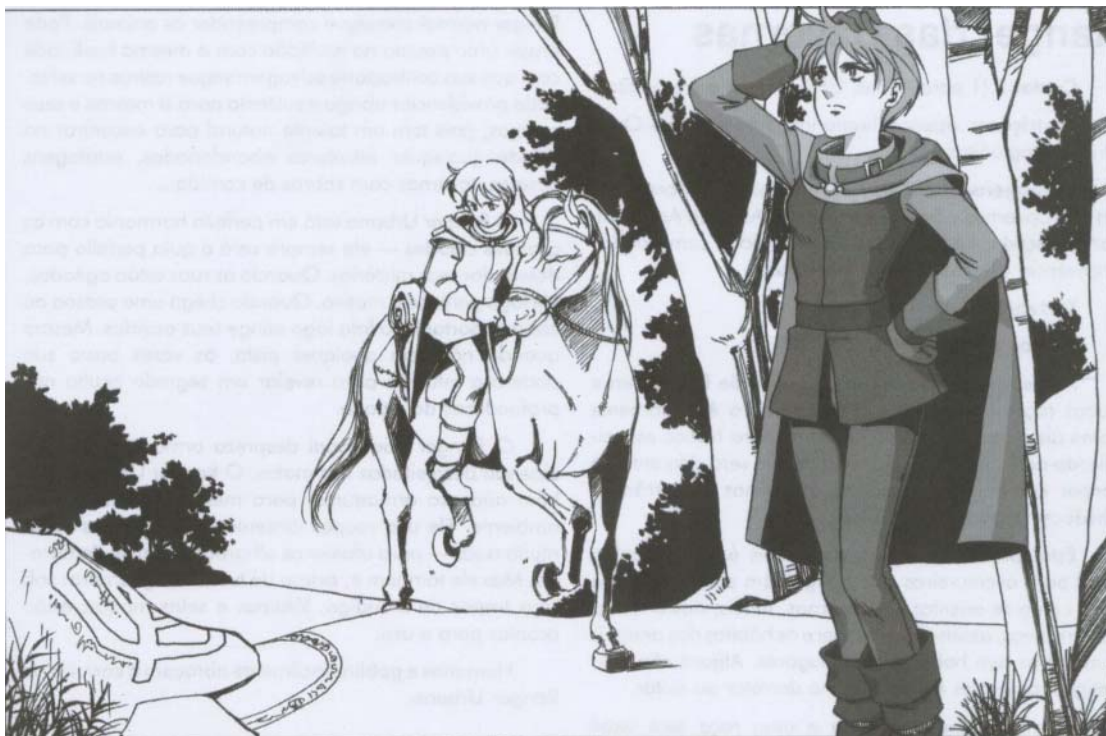
**Pontos de Vida:** Rx0

**Pontos de Magia:** Rx3

Ainda mais brutal e selvagem que o Bárbaro, o Primitivo é praticamente um homem-das-cavernas — membro de uma comunidade tribal que habita algum ponto muito distante de Arton, onde o homem civilizado jamais esteve.

Enquanto um Bárbaro ainda pode se comunicar com outros povos e interagir com eles, até mesmo aprendendo a usar suas armas, o Primitivo nunca teve contato com outras culturas. Eles não praticam agricultura, não sabem forjar metais (algumas tribos nem mesmo conhecem o fogo!), não possuem linguagem falada (comunicam-se





com grunhidos e gestos) e vestem apenas peles de animais.

Guerreiros Primitivos são muito fortes e resistentes, mas sofrem uma série de grandes limitações. As únicas armas que sabem usar são a clava, lança, machadinha e adaga de pedra. Nunca podem usar qualquer tipo de armadura ou escudo. Nunca podem fazer magia, nem controlar itens mágicos que necessitem de comandos. Sempre serão reconhecidos como seres bestiais em grandes cidades, provocando medo ou raiva por onde passam. E nunca conseguem se comunicar claramente, exceto com pessoas que tenham alguma forte ligação com eles (Aliados, Protegidos Indefesos...).

Muitos guerreiros ogres pertencem a esta categoria. Entre os Primitivos existem também humanos, anões, ores e meio-orcs.

## Ranger

**Custo:** 1

**Restrições:** proibido para Construtos e Mortos-Vivos

**Vantagens:** Arena (H + 2 em seu ambiente) e Sobre-vivência (no mesmo ambiente) gratuitamente; pode comprar Sobrevivência e Animais por 1 ponto cada

**Desvantagens:** nenhuma

**Pontos de Vida e Magia:** Rx5

O Ranger é um guerreiro rústico, um aventureiro habituado à vida natural. Embora não seja tão selvagem quanto um bárbaro, ele mostra claro desconforto em grandes cidades ou aglomerações humanas; prefere viver sozinho — ou em pequenos bandos — em florestas, montanhas, planícies e outros lugares distantes da civilização.

O típico Ranger não aprecia escudos ou armaduras

metálicas, por serem desajeitadas e pouco silenciosas. Sorrroteiro, ele prefere armaduras de couro, carapaça ou outros materiais. Suas armas favoritas são a espada curta e o arco e flecha, mas um ranger pode usar qualquer arma.

Rangers conhecem bem os segredos da natureza. São exímios caçadores, mas matam apenas o necessário para seu sustento. Eles têm grande experiência no trato com animais, e alguns podem até se comunicar com eles livremente. Para um grupo de aventureiros que percorre uma área selvagem, não há companheiro mais indicado que um Ranger.

Grande parte dos Rangers são fora-da-lei, assaltantes que aliviam os viajantes do peso de seu ouro. Isso faz com que sejam mal vistos em cidades. Mas tantos outros são heróis, protetores das florestas ou áreas que habitam.

Embora as florestas sejam a área de atuação mais tradicional para o Ranger, eles existem em outros tipos de terreno: florestas tropicais (mais quentes), florestas temperadas (mais frias), montanhas, pradarias (planícies, estepes, savanas), rios e lagos, oceanos, desertos, e regiões geladas. O jogador deve escolher um destes durante a construção do personagem.

Praticamente todas as raças têm Rangers. Muitos não se importam com magia ou deuses — como o típico guerreiro, eles acreditam e confiam apenas naquilo que podem ver e tocar. Outros são devotos de Allihanna, seguindo seus ensinamentos e protegendo os animais naturais. E outros, mais raros, são os Rangers de Megalokk, que protegem, servem e se comunicam com monstros.

# Ranger das Cavernas

**Custo:** 2 (1 para Anões, Elfos Negros e Trogloditas)

**Restrições:** apenas humanos, Anões, Meio-Orcs, Ores e Trogloditas

**Vantagens:** Arena (H+ 2 em cavernas), Sobrevivência nas Cavernas e Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Faro Aguçado, Radar) gratuitamente; pode comprar Sobrevivência e Animais por 1 ponto cada

**Desvantagens:** nenhuma

**Pontos de Vida e Magia:** Rx5

Muitíssimo comum entre os anões de Doherimm e outras raças subterrâneas, este guerreiro é exatamente como diz o nome: um tipo de aventureiro rústico especializado na exploração de cavernas. Ele será diferente do ranger comum, uma vez que os reinos subterrâneos obedecem a suas próprias leis...

Este solitário andarilho dos túneis é a companhia ideal para aventureiros que mergulham sob a terra. Ele sabe como se orientar em cavernas, túneis, rios e ruínas subterrâneas, assim como conhece os hábitos dos animais e monstros que habitam esses lugares. Alguns são seus amigos; os outros ele sabe como derrotar ou evitar.

Mesmo quando pertence a uma raça sem visão noturna, o Ranger das Cavernas desenvolve sentidos aguçados que lhe permitem agir na escuridão sem depender dos olhos. Infelizmente, essa mesma sensibilidade prejudica seu desempenho quando atua ao ar livre: luz do sol, lugares abertos e ventos fortes atordoam seus sentidos.

O Ranger das Cavernas usa roupas escuras ou descoloridas. Ele raramente vai usar armas de longo alcance, pois são pouco úteis em seu ambiente. Suas armas favoritas são aquelas que também podem ser usadas como ferramentas, como martelos, machados e picaretas.

As muitas regiões desabitadas de Doherimm são vigiadas e protegidas por Rangers das Cavernas anões. Além deles, apenas humanos, meio-orcs, ores e trogloditas podem adotar este kit.

# Ranger Urbano

**Custo:** 2 (1 para humanos e Goblins) **Restrições:**

proibido para Centauros e Fadas

**Vantagens:** Arena (H+ 2 em cidades) e Sobrevivência em Cidades gratuitamente; pode comprar Crime e Manipulação por apenas 1 ponto cada

**Desvantagens:** nenhuma **Pontos**

**de Vida e Magia:** Rx5

A tradição do Ranger diz que este guerreiro fica desconfortável em grandes cidades, sendo infinitamente mais habilidoso em ambientes selvagens como florestas, montanhas, pântanos e outros. No entanto, em Arton temos um tipo especial de Ranger que adota como terreno favorito a "selva" urbana, que tem suas próprias leis de sobrevivência.

O Ranger Urbano é um grande expert em sobrevivência nas ruas. Sabe abordar desconhecidos, fazer contatos e colher informações tão facilmente quanto um

Ranger normal consegue compreender os animais. Pode seguir uma pessoa na multidão com a mesma facilidade com que sua contraparte selvagem segue rastros na selva. Pode providenciar abrigo e sustento para si mesmo e seus colegas, pois tem um talento natural para encontrar na cidade quaisquer estruturas abandonadas, estalagens baratas, tavernas com sobras de comida...

O Ranger Urbano está em perfeita harmonia com as grandes cidades — ele sempre será o guia perfeito para desvendar seus mistérios. Quando as ruas estão agitadas, ele logo percebe o motivo. Quando chega uma pessoa ou coisa importante, o fato logo atinge seus ouvidos. Mesmo quando não tem qualquer pista, às vezes basta sua poderosa intuição para revelar um segredo oculto nas profundezas da cidade.

O Ranger tradicional despreza armaduras porque elas são desajeitadas nas matas. O Ranger Urbano também não usa armaduras, para melhor se misturar ao ambiente. Ele usa roupas cinzentas, discretas, às vezes muito sujas — para afastar os olhares e evitar ser lembrado. Mas ele também é, acima de tudo, um guerreiro: sob seus trapos de mendigo, lâminas e setas mortais estão prontas para o uso.

Humanos e goblins facilmente abraçam a carreira de Ranger Urbano.

# Rei da Montanha

**Custo:** 3 (2 para Anões e Gnomos)

**Restrições:** proibido para Fadas e outras raças voadoras

**Vantagens:** F+1 e R+1 (até um máximo de 5); Armadura Extra: Corte, Contusão e Perfuração gratuitamente

**Desvantagens:** Vulnerabilidade: Vento/Som; não pode comprar Levitação

**Pontos de Vida:** Rxó

**Pontos de Magia:** Rx4

Quando um aventureiro busca a força bruta, a resistência e a força de vontade, ele deve procurá-la no elemento que melhor simboliza essas qualidades — a própria terra. Entrando em harmonia com a rocha e o metal, extraindo poder do próprio solo, ele se torna um Rei da Montanha — um guerreiro ligado ao elemento terra. Membros de muitas raças tentam domar esse poder, mas os anões são melhor sucedidos na empreitada.

Ser um Rei da Montanha exige longos meses (ou anos!) de treino em regiões desoladas, rochosas. O guerreiro passa seus dias erguendo pedras pesadas, partindo rochas com as mãos, praticando arremesso de pedras, saltando sobre picos montanhosos e esquivando-se de avalanches. Ao final do treinamento, seu corpo e espírito serão resistentes como a própria montanha.

Para combate corporal, o Rei da Montanha usa os próprios punhos ou armas feitas de pedra, como imensas clavas e tacapes. Outros preferem armas metálicas de contusão, como maças e martelos de guerra. Para ataques à distância, alguns são capazes de arremessar rochas pesadas que surgem magicamente em suas mãos (mas esse ataque não é considerado mágico).

O Rei da Montanha tem duas fraquezas. A primeira



é sua vulnerabilidade a ataques baseados em vento ou som — o elemento Ar é oposto ao elemento Terra, uma vez que o vento desgasta a mais dura montanha. A segunda é que, quando está sem contato com o chão, seus poderes diminuem: ele não pode arremessar rochas e sofre um redutor de -1 em todos os seus atributos e testes quando seus pés não tocam o solo. Isso vale para situações em que esteja voando, levitando, suspenso por uma corda, sobre uma árvore, uma ponte...

O Rei da Montanha é conhecido por seu temperamento calmo e sereno — será muito difícil irritá-lo. Ele tem grande paciência e tolera injúrias que fariam qualquer outra pessoa perder o controle. Gosta de vestir roupas pesadas com partes metálicas e gemas preciosas.

## Samurai

### **Custo: 2**

**Restrições:** apenas humanos, Elfos e Meio-Elfos de descendência tamuraniana; proibido para mulheres

**Vantagens:** recebe Mestre, Aliado (cavalo de guerra: F2, H1, R2, A1, PdFO, Aceleração) e Cavalgar gratuitamente; pode comprar uma katana como Arma Especial (Ataque Especial, Vorpal) por 2 pontos; começa com o dobro do dinheiro inicial

**Desvantagens:** Devoção (reduz de -1 em todas as Características quando faz qualquer coisa que não envolve obedecer seu mestre); deve adotar pelo menos dois destes Códigos de Honra: dos Cavalheiros, de Combate, da Derrota ou da Honestidade

### **Pontos de Vida e Magia: Rx5**

Assim como o Cavaleiro é o guerreiro aristocrata do Reinado, o Samurai era o guerreiro aristocrata na sociedade de Tamura. Alguns poucos clãs sobreviveram à destruição de sua terra natal pela Tormenta e agora tentam preservar suas tradições.

Como o Cavaleiro, o Samurai tem boa posição financeira. Estão à sua disposição armas, armaduras, montarias e equipamentos caros, inacessíveis para aventureiros de classes mais baixas. Contudo, o Samurai tem como dever maior servir a seu lorde — sua vida está totalmente voltada para esse objetivo. Sua devoção é tamanha que, caso esse mestre seja morto, será dever do samurai cometer o suicídio ritual e unir-se a seu mestre no Mundo dos Mortos.

O Samurai segue um código de honra severo. Acima de tudo está a obediência a seu mestre — qualquer ordem deve ser obedecida sem questionar. Ele seguirá também outros códigos que dependem de cada família ou clã, na maioria das vezes envolvendo honra em combate.

Um Samurai sem mestre é conhecido como ronin. Ele pode ter abandonado ou sido expulso por seu mestre, ou falhou em proteger sua vida e decidiu não cometer o suicídio. De qualquer forma, ele vive em grande desonra e desgraça, sem motivação para existir. Por isso um ronin sofre um redutor de -1 em TODOS os seus testes (por trair sua Devoção) até que consiga ser aceito por outro mestre. Não há outra forma de recuperar sua honra.

O Samurai usa uma armadura própria, finamente trabalhada, feita com centenas de pequenas placas me-

fállicas amarradas entre si. Suas armas tradicionais são o arco longo daikyū, a espada curta wakizashi e a espada longa katana — esta última a espada mais extraordinária que Arton já conheceu.

Apenas humanos, elfos e meio-elfos tamuranianos podem ser Samurai.

## Senhor das Chamas

**Custo:** 0

**Restrições:** proibido para Anfíbios, Goblins e Mor-tos-Vivos

**Vantagens:** pode acrescentar Calor/Fogo ao dano de todos os seus ataques; recebe Armadura Extra: Calor/ Fogo gratuitamente

**Desvantagens:** Vulnerabilidade: Frio/Gelo e Químico

**Pontos de Vida e Magia:** Rx5

Quando não se pode contar com magia, o fogo é uma das armas mais eficientes contra criaturas que não podem ser vencidas pela força. Existem até mesmo alguns monstros que podem ser feridos APENAS pelo fogo. Sabendo disso, alguns guerreiros decidem dominar sua chama interior e harmonizar seu corpo com o elemento fogo.

Tornar-se um Senhor das Chamas exige longos períodos de treinamento em lugares de clima quente, verdadeiros infernos onde uma pessoa normal não sobreviveria mais que poucos dias. O Deserto da Perdição e as regiões vulcânicas das Montanhas Sanguinárias são pontos tradicionais de treino para estes guerreiros. Poucos suportam tanto calor. Aqueles que conseguem aprenderem não apenas a resistir ao fogo, mas também controlá-lo e usá-lo como arma.

Apenas com sua força de vontade, o Senhor das Chamas tem o poder de inflamar os próprios punhos ou qualquer arma metálica que esteja em seu poder. Também pode lançar jatos de chamas, disparar bolas de fogo pelas mãos ou arremessar armas incendiárias. Apesar da natureza sobrenatural desse poder, esse fogo não é considerado mágico.

O típico Senhor das Chamas pode ser reconhecido por vestir roupas de cores quentes ou armaduras ornamentadas com labaredas. Ele é um tanto irritadiço, "cabeça-quente" por assim dizer. Acima de todas as coisas, ODEIA ficar molhado: derrube bebida sobre ele na taverna, e não vai sobrar muita coisa do estabelecimento...

Como único grande ponto fraco, o Senhor das Chamas é vulnerável a ataques baseados em químico e frio/gelo.

## Soldado-Morto

**Custo:** 2

**Restrições:** apenas Mortos-Vivos

**Vantagens:** recebe Invulnerabilidade (Frio/Gelo), Armadura Extra (Corte, Perfuração) e Adaptador gratuitamente

**Desvantagens:** Fúria, Monstruoso

**Pontos de Vida e Magia:** Rx5

Em vários pontos de Arton são contadas histórias sobre

valerosos guerreiros que sacrificaram suas vidas em batalhas grandiosas e sangrentas, com o único objetivo de derrotar seus inimigos. Contudo, alguns desses mesmos guerreiros eram devotos tão fervorosos do Deus da Guerra que, mesmo após sua morte, em seus corpos ainda permanecia o desejo pelo calor de uma batalha. É a partir desse desejo por combates que se originam os Soldados-Mortos.

Os Soldados-Mortos lembram mortos-vivos comuns, mas muito mais perigosos. A maior parte deles são silenciosos, mas alguns ainda conseguem falar — mesmo que com uma voz estridente e arranhada. Quando são esqueletos, têm luzes vermelhas brilhando nas órbitas vazias em seus crânios. São mais difíceis de se ferir, porque ainda usam as mesmas couraças metálicas que utilizavam em vida (e estas, apesar de esburacadas e enferrujadas, ainda lhes concedem alguma proteção).

Além das mesmas imunidades e poderes de qualquer esqueleto morto-vivo, os Soldados-Mortos são mais resistentes aos efeitos das magias Esconjuro de Mortos-Vivos (contra essa magia recebem um bônus de +1 em sua Resistência) e Controle de Mortos-Vivos (bônus de R+4; apenas necromantes e sacerdotes muito poderosos conseguem controlá-los).

Um Soldado-Morto está sempre procurando novas oportunidades de combate — podendo, inclusive, ser aceito em um grupo de aventureiros. Infelizmente, sua presença será sempre assustadora para os transeuntes. Ocorre também que, no calor da batalha, o soldado pode ficar furioso e se descontrolar com facilidade.

## Swashbuckler

**Custo:** 1 (0 para Elfos e Meio-Elfos)

**Restrições:** proibido para Goblins, Meio-Orcs, Ores, Ogres, Trogloditas e Minotauros

**Vantagens:** recebe H + 1 (até um máximo de H5), Aceleração e Torcida gratuitamente

**Desvantagens:** Código de Honra do Combate e dos Cavalheiros

**Pontos de Vida:** Rx7 (sim, o Swashbuckler tem PVs muito acima do normal, porque "seus ferimentos são apenas superficiais"...)

**Pontos de Magia:** Rx4

Em um mundo de pesadas couraças metálicas e espadas imensas, o Swashbuckler é o mais ousado, galante e romântico dos guerreiros. Ele despreza as armaduras, preferindo se exibir em roupas de cores vivas e finamente trabalhadas. Ele gargalha dos machados e espadas montantes, brandindo seu florete ou trazendo uma adaga — ou uma rosa! — entre os dentes perfeitos e brilhantes.

"Heroísmo exagerado" é a marca registrada do Swashbuckler, pois sua ousadia e imprudência não conhecem limites. Ele se balança em candelabros, corre sobre mesas, derruba portas sob sua bota, se lança através de janelas e salta sobre telhados — mesmo quando isso não é necessário! Em vez de planejar, atira-se aos brados sobre qualquer inimigo. Em vez de tesouros e itens mágicos, ele busca apenas fama, glória e aventura. E quando a missão envolve uma linda dama em perigo, que os deuses tenham pena de quem ficar em seu caminho...

Um Swashbuckler pode ser facilmente reconhecido — na verdade, é difícil NÃO notar quando ele surge. Ele aprecia usar capas esvoaçantes, grandes chapéus com plumas, cabelos compridos, luvas e botas brilhantes. Em uma taverna, ele será sempre o mais barulhento e festeiro (exceto, claro, quando está cortejando uma rapariga).

Em combate, o legítimo Swashbuckler nunca se esconde, não faz emboscadas e nem ataca pelas costas; ele sempre anuncia sua presença a altos brados, para que o vilão saiba que herói o derrotará. Se houver testemunhas, melhor ainda! Sempre com um sorriso feroz nos lábios, ele nunca sente medo (não podendo nem mesmo ser afetado pela magia Pânico ou poderes similares) e nem recua diante de um duelo. Este excesso de confiança é seu primeiro e maior ponto fraco. O segundo são as mulheres: romântico incorrigível, o Swashbuckler nunca vai levantar a mão contra uma linda dama, nem se recusar a protegê-la de qualquer perigo.

Alguns destes heróis escondem sua verdadeira identidade sob uma máscara, para evitar que sua família e amigos sejam ameaçados pelos vilões — e, por alguma razão que apenas os deuses conhecem, a máscara parece torná-los ainda mais sedutores! Por sua graça, elegância e disposição para o romance, elfos e meio-elfos são aqueles que mais facilmente se tornam Swashbucklers.

## Vingador

**Custo:** 1

**Restrições:** nenhuma

**Vantagens:** bônus de H + 2 em testes de combate e Perícias quando envolvem o Inimigo Eleito

**Desvantagens:** nenhuma

**Pontos de Vida e Magia:** Rx5

De forma similar ao Matador de Goblins, de Dragões, de Gigantes e outros, o Vingador é um Guerreiro devotado a caçar e matar um tipo específico de Inimigo Eleito. Ele treina e estuda apenas formas de combate contra essa criatura ou espécie. Contra seu Inimigo Eleito, o Vingador tem grandes vantagens em combate — e também bons conhecimentos sobre seus hábitos, fraquezas, idioma e outras características.

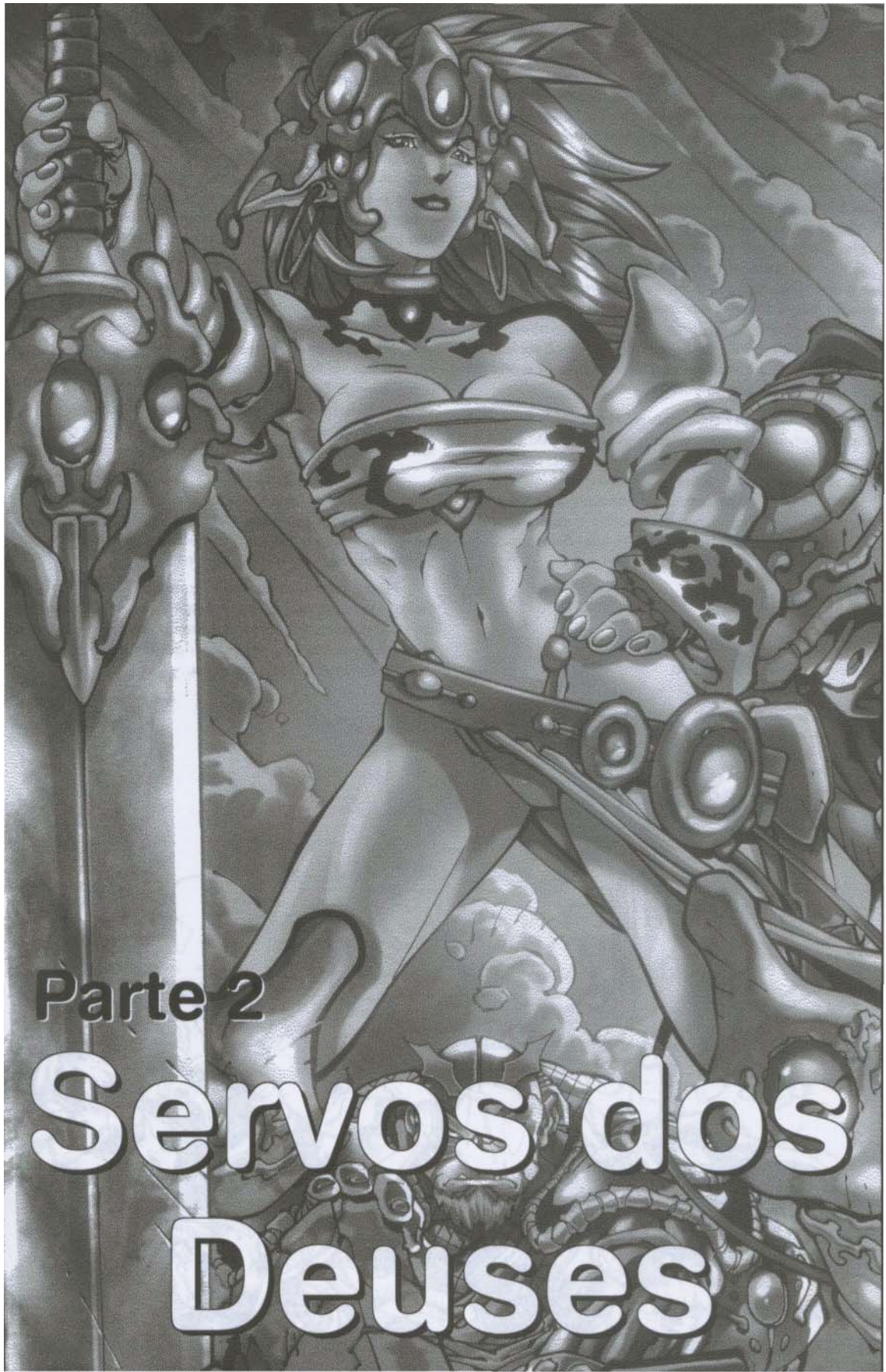
A escolha do Inimigo Eleito deve ser feita durante a criação do personagem, com a aprovação do Mestre. Pode ser qualquer criatura de qualquer espécie específica, mas não grupos ou tipos. Por exemplo, você pode ter goblins como Inimigo Eleito, mas não goblinóides em geral (não vale para hobgoblins e bugbears, por exemplo); pode escolher dragões vermelhos, mas não dragões em geral; e também pode ter zumbis, mas não mortos-vivos em geral.

Algumas escolhas possíveis para Inimigos Eleitos: elfos, meio-elfos, meio-dragões, dragões (cada tipo), anões, halflings, goblins, hobgoblins, bugbears, ores, meio-orcs, ogres, minotauros, licantropos, esqueletos, trogloditas, zumbis, vampiros, construías.

Não é permitido escolher "humanos" como Inimigo Eleito. Mas é permitido escolher qualquer dos outros kits de personagem: Bárbaros, Amazonas, Gladiadores, Ladrões, Magos das Tormentas, Clérigos de Lin-Wu, Paladinos de Valkaria e qualquer outro.







Parte 2

# Servos dos Deuses

**O Nada o Vazio se casaram. Deram à luz os vinte deuses maiores do Panteão. Estes povoaram o mundo de Arton com suas próprias criações — uma infinidade de raças e criaturas. E muitas entre estas criaturas decidem, pêlos mais variados motivos, servir a esses deuses criadores de todas as formas que puderem.**

**Em média, em cada dez aventureiros, pelo menos um ou dois têm alguma relação com os deuses. Eles podem ser Clérigos, Paladinos, Xamãs, Druidas, cultistas... são muitos tipos de heróis e vilões. Todos têm pelo menos uma coisa em comum: recebem poder dos deuses, em troca de servir a seus interesses.**

**O Servo dos Deuses pode, à primeira vista, se parecer com um Mago. Ele de fato possui poder mágico — mas, enquanto o mago conquista poder através de estudo, experimentos e outros meios, o Servo dos Deuses recebe magia de seu patrono divino. A magia divina é orientada para a cura, preservação e restauração da vida. Apesar disso, Servos dos Deuses podem ser tão combativos quanto qualquer Guerreiro e lidar com magias tão destrutivas quanto qualquer Mago.**

## Poderes e Obrigações

**Poderes Garantidos:** este tópico descreve os poderes que um Servo dos Deuses recebe por obedecer e servir à sua divindade. Não é preciso pagar pontos por eles: uma vez que você satisfaça as exigências para adotar o kit, estes poderes serão seus.

Na maioria dos kits, uma lista com vários poderes é oferecida. O jogador deve escolher um deles (ou mais de um, em certos casos) durante a criação do personagem. A única exceção é o sumo-sacerdote, o Clérigo máximo de cada deus do Panteão, que tem TODOS os poderes da lista e pode usá-los livremente, sempre que quiser.

Alguns poderes só podem ser usados certo número de vezes por dia. Para renovar estes poderes, a chegada de um "novo dia" quer dizer que o personagem precisa descansar durante pelo menos oito horas.

Quando um personagem viola suas Obrigações e Restrições (veja adiante) ou desobedece sua divindade de alguma forma, estes poderes são perdidos durante algum tempo. Esse tempo pode variar desde alguns dias a vários meses, ou até que o devoto realize alguma tarefa ou missão para recuperá-los.

Violações muito graves ou sucessivas por parte do devoto fazem com que ele seja abandonado por sua divindade. Neste caso, os Poderes Garantidos são perdidos para sempre.

**Obrigações e Restrições:** estes são os deveres do devoto para com sua divindade. Alguns impõem certas normas de comportamento. Outros exigem ou proibem o uso de certas armas, armaduras ou itens. Não cabe ao personagem questionar essas diretrizes, mesmo que pareçam estranhas ou inadequadas — afinal, um devoto não questiona os desejos de seu deus! Ele deve apenas segui-las.

Desobedecer as Obrigações e Restrições significa desafiar a vontade de seu próprio deus. Ao fazer isso, o personagem perde o direito a seus Poderes Garantidos —

mas não perde quaisquer outros poderes, Vantagens ou Aprimoramentos que não pertençam ao kit.

## AntiPaladino

**Custo:** não pode ser comprado (apenas NPCs podem ter este kit)

**Restrições:** Paladino (nesta versão ele pode possuir Focus em qualquer Caminho, exceto Luz)

**Vantagens:** F3-5, H do Paladino-alvo +1, R do alvo + 1, A do alvo +1, Manipulação, Imortal e Resistência à Magia gratuitamente. Pode possuir também uma Arma Especial: Sagrada com poder invertido (F+I e A+I quando o usuário enfrenta Paladinos que possuam ou sejam criados por magia da Luz)

**Desvantagens:** Devoção (reduzidor de-I em todas as Características quando o Antipaladino se afasta de sua missão)

**Pontos de Vida e Magia:** Rx7

Quando um guerreiro dos deuses começa a realizar feitos cada vez maiores em nome da bondade e justiça, pode ocorrer que isso chame a atenção de certos poderes negros — sejam deuses malignos ou demônios. Para deter esse herói, eles criam um Antipaladino.

O Antipaladino é um demônio criado com o único objetivo de destruir um grande Paladino — ou, melhor ainda, corrompê-lo em nome do mal. Sua existência amaldiçoada é voltada unicamente para este objetivo. Ele nunca pode morrer: caso seja destruído, será recriado em algumas semanas pelo mesmo poder maligno que o comanda. Quando consegue finalmente destruir seu Paladino-alvo (ou fazê-lo perder seus poderes, deixando de ser um Paladino), sua missão termina e ele se desfaz em chamas.

O Antipaladino é uma cópia maligna do Paladino que persegue, mas com poderes superiores. Seus atributos, perícias, níveis e quaisquer outras estatísticas de jogo serão sempre um ou dois pontos mais altos. Ele terá todos os poderes especiais possuídos pelo Paladino-alvo, mas em forma invertida: em vez de curar, por exemplo, ele pode causar ferimentos com suas magia Cura Sagrada (agora uma "Cura Profana").

**Poderes Garantidos:** nenhum.

**Obrigações e Restrições:** o Antipaladino tem como única obrigação perseguir e corromper ou destruir um Paladino específico. Quando se afasta desse objetivo, seus poderes são reduzidos. "Participar de aventuras ao lado de aventureiros para conseguir aliados contra seu inimigo" NÃO é considerado parte de sua missão.

## Cavaleiro de Khalmyr

**Custo:** 0

**Restrições:** Clericato (Khalmyr), Paladino (Khalmyr), ou o Código de Honra dos Heróis e da Honestidade.

**Vantagens:** recebe Aliado (cavalo de guerra: F2, HI, R2, AI, PdFO, Aceleração) e Cavalgar gratuitamente; seus ataques são considerados mágicos contra seres malignos (veja adiante); pode comprar Poderes Garantidos

por 1 ponto cada.

**Desvantagens:** veja adiante.

**Pontos de Vida e Magia:** Rx5

O Cavaleiro de Khalmyr é um defensor da justiça, bem e ordem, tão ferrenho quanto um paladino — mesmo que nem sempre conte com poderes divinos. Ele confia em sua persistência, sua força de vontade e na certeza de seus atos. A força dessa fé no que é certo e justo torna o Cavaleiro de Khalmyr capaz de feitos fantásticos.

Os ataques baseados em Força (mas não Poder de Fogo) de um Cavaleiro de Khalmyr são sempre considerados mágicos quando ele enfrenta um inimigo que não possua nenhum Código de Honra.

Cavaleiros de Khalmyr podem comprar qualquer dos Poderes Garantidos dos clérigos e paladinos de Khalmyr (veja no Manual do Aventureiro) por 1 ponto cada. São eles: Dom da Verdade, Dom dos Justos, Dom da Bravura, e Dom da Coragem. (Eles não precisam do Dom da Vontade, pois este kit já possui um poder parecido.)

Um Cavaleiro de Khalmyr jamais pode desobedecer às ordens de um superior ou ignorar um pedido socorro. Eles também são proibidos de possuir ou utilizar itens mágicos de natureza arcana (ou seja, feitos com magias arcanas), mas podem ter itens feitos com magias divinas.

## Cavaleiro da Ordem da Luz

**Custo:** 0

**Restrições:** Clericato (Khalmyr), Paladino (Khalmyr), ou o Código de Honra dos Heróis e da Honestidade.

**Vantagens:** recebe Cavalgar e Boa Fama gratuitamente; seus ataques são considerados mágicos contra seres malignos (veja adiante); uma vez ao dia pode usar um ataque como se tivesse a vantagem Paralisia, mas sem gastar PMs; pode comprar Poderes Garantidos por 1 ponto cada.

**Desvantagens:** veja adiante.

**Pontos de Vida e Magia:** Rx5

O Cavaleiro da Luz, assim como os paladinos, são defensores da Ordem do Bem e da Justiça. Seu treinamento é concentrado no combate ao mal e na defesa dos inocentes, tanto que suas habilidades parecem sobrenaturais para alguns. Assim como no caso dos cavaleiros de Khalmyr, os ataques baseados em Força (mas não Poder de Fogo) de um Cavaleiro da Luz são sempre considerados mágicos quando ele enfrenta um inimigo maligno (que não possua nenhum Código de Honra).



Cavaleiros da Luz também podem comprar qualquer dos Poderes Garantidos dos clérigos e paladinos de Khalmyr (veja adiante) por 1 ponto cada. São eles: Dom da Verdade, Dom da Vontade, Dom dos Justos, Dom da Bravura, e Dom da Coragem.

Um Cavaleiro da Luz jamais pode desobedecer às ordens de um superior ou ignorar um pedido socorro. Eles também são proibidos de possuir ou utilizar itens mágicos de natureza arcana (ou seja, feitos com magias arcanas), mas podem ter itens feitos com magias divinas.

## Clérigo de Azgher

**Custo:** 0

**Restrições:** Clericato; proibido para Trogloditas e Mortos-Vivos

**Vantagens:** veja em Poderes Garantidos; também recebe Sobrevivência no Deserto gratuitamente

**Desvantagens:** veja em Obrigações e Restrições

**Pontos de Vida e Magia:** Rx4

Estes são os sacerdotes de Azgher, deus do sol e dos povos do deserto. Embora seu culto seja mais comum no Deserto da Perdição, ele também é praticado no Deserto Sem Retorno de Lamnor — nos poucos lugares que a ameaça goblinóide ainda não alcançou.

Conta-se que só existe um grande templo de Azgher em Arton — na aldeia da tribo Sar-Allan, no meio do Deserto da Perdição. Construído em forma de pirâmide, ele

mostra em sua face leste um gigantesco símbolo em forma de sol, feito de ouro! Dizem que, uma vez por ano, todo o ouro acumulado pelos Clérigos de Azgher é magicamente fundido ao símbolo para torná-lo cada vez maior, durante um ritual que dura três dias e três noites. É sabido que muitos grupos gananciosos de aventureiros tentaram achar o templo; nunca voltaram a ser vistos novamente.

Existem alguns devotos de Azgher no restante de Arton, mas não há outros templos. Seus fiéis costumam louvá-lo com privacidade em pequenos altares. Isso acontece porque os Clérigos de Azgher só costumam deixar o Deserto da Perdição durante missões importantes ou em busca de ouro. Difícilmente um deles vai fixar residência fora do Deserto.

Clérigos de Azgher sempre escondem seu rosto (conforme as exigências de sua crença) e exibem a figura dourada de um sol como seu símbolo sagrado, seja na forma de uma jóia, bandeira ou escudo.

**Poderes Garantidos:** Clérigos de Azgher podem sobreviver até três dias sem água e uma semana sem comida. Em regiões desérticas ou secas, eles podem orar para que as pedras próximas comecem a verter água (suficiente para satisfazer seis pessoas, uma vez por dia). Um Clérigo de Azgher jamais se perde no deserto.

Cada Clérigo de Azgher também tem um destes poderes:

- Espada em Chamas. O Clérigo pode invocar a ira do Sol, fazendo com que a lâmina de sua cimitarra ou lança fique em chamas durante até uma hora, oferecendo F+1. A arma também passa a ser considerada mágica. Uma vez por dia.

- Imunidade Contra o Fogo. O Clérigo ganha Imunidade total contra fogo normal, e Armadura Extra contra fogo mágico (ou sofre metade do dano). Por outro lado, neste estado ele tem Vulnerabilidade contra água, frio ou gelo (ou sofre dano dobrado). Exige dez minutos de preparação, e dura uma hora.

- Imunidade Contra a Luz. O Clérigo ganha Armadura Extra: Luz (ou sofre metade do dano provocado por luz) e é automaticamente bem sucedido em testes de Resistência contra ataques luminosos e magia baseada em luz — ele não poderá ser ofuscado, cegado ou enganado por ilusões. Por outro lado, neste estado ele tem Vulnerabilidade a magia ou ataques baseados em Trevas (ou sofre dano dobrado). Exige dez minutos de preparação, e dura uma hora.

**Obrigações e Restrições:** o Clérigo de Azgher deve cobrir o rosto com uma máscara, capuz ou trapos: ele jamais pode mostrar seu rosto, exceto para os sumo-sacerdotes. Esse costume surge da crença de que, assim como o sol não deve ser observado diretamente, seus servos são tão nobres, honrados e puros que a simples visão de seu rosto seria capaz de ofuscar qualquer pessoa. O rosto do Clérigo só é revelado abertamente em seu funeral, em uma cerimônia solene. Caso seu rosto seja visto por outros, o Clérigo perde todos os seus poderes durante 1d + 2 dias.

Azgher só permite o uso de três tipos de arma: o arco, a cimitarra e a lança. Nenhum tipo de armadura é permitido, apenas escudos.

## Clérigo de Glórienn

**Custo:** 0

**Restrições:** Clericato; apenas Elfos

**Vantagens:** veja em Poderes Garantidos

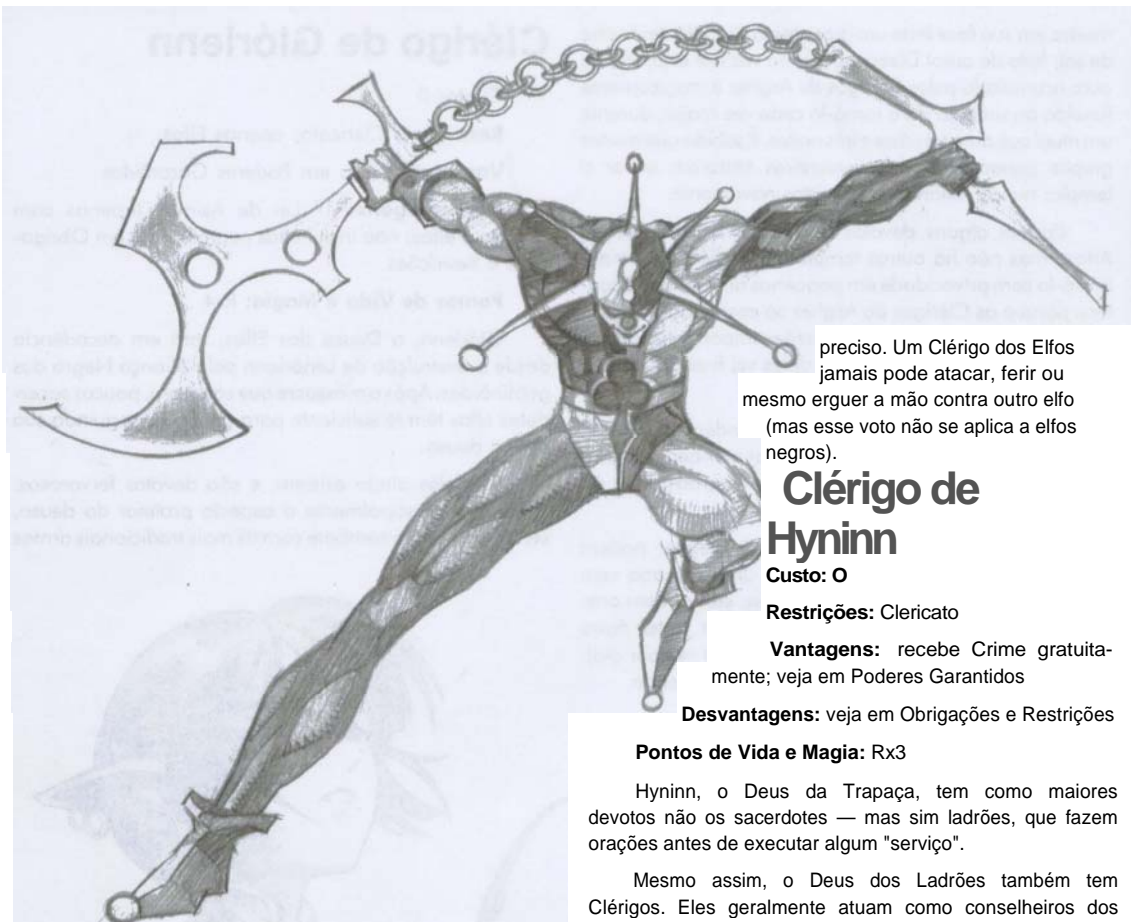
**Desvantagens:** 1º Lei de Asimov (apenas com relação a elfos; não inclui elfos negros); veja em Obrigações e Restrições

**Pontos de Vida e Magia:** Rx4

Glórienn, a Deusa dos Elfos, está em decadência desde a destruição de Lenórienn pela Aliança Negra dos goblinóides. Após o massacre que sofreram, poucos sacerdotes elfos têm fé suficiente para continuar seguindo sua antiga deusa.

Mas eles ainda existem, e são devotos fervorosos. Encarnam principalmente o aspecto protetor da deusa, sendo peritos em combate com as mais tradicionais armas





preciso. Um Clérigo dos Elfos jamais pode atacar, ferir ou mesmo erguer a mão contra outro elfo (mas esse voto não se aplica a elfos negros).

## Clérigo de Hyninn

**Custo:** 0

**Restrições:** Clericato

**Vantagens:** recebe Crime gratuitamente; veja em Poderes Garantidos

**Desvantagens:** veja em Obrigações e Restrições

**Pontos de Vida e Magia:** Rx3

Hyninn, o Deus da Trapaça, tem como maiores devotos não os sacerdotes — mas sim ladrões, que fazem orações antes de executar algum "serviço".

Mesmo assim, o Deus dos Ladrões também tem Clérigos. Eles geralmente atuam como conselheiros dos chefes de guildas e quadrilhas (isso quando os chefes não são eles próprios). Templos destes deuses são considerados sagrados pelos ladrões, sendo proibido exercer atividades criminosas ali. Uma magia especialmente criada (Lágrimas de Hyninn) impõe um redutor de -3 em todos os testes envolvendo a Perícia Crime ou suas Especializações, tornando muito difícil um teste bem-sucedido.

Como não existe uma ordem organizada de Clérigos dos Ladrões, um pretendente precisa primeiro encontrar um Clérigo deste deus e provar sua devoção para ser aceito como discípulo — o que não é fácil. Geralmente os candidatos precisam ter inteligência acima da média normal. No final de seu treinamento o discípulo só recebe seu símbolo sagrado se passar pela última prova: pregar uma peça em seu próprio mestre.

O símbolo sagrado de Hyninn é uma pequena adaga atravessando uma máscara. Todos os Clérigos da ordem usam esse símbolo na forma de um pequeno medalhão que trazem escondido sob a roupa (afinal, não é algo que possam exibir abertamente!). Hyninn é o único deus do Panteão que permite a seus Clérigos ocultar o símbolo sagrado. Em geral, para evitar problemas com a lei, o Clérigo de Hyninn finge ser Clérigo de alguma outra divindade, vestindo-se como tal.

**Poderes Garantidos:** Clérigos da Trapaça têm habilidades de ladrão e também um destes poderes extras:

- Disfarce Ilusório. Pode usar um poder mágico ilusório para assumir a aparência de um elfo, anão, goblin

élficas — a espada longa e o arco. Por outro lado, estão sempre prontos para discursar pacificamente em favor de sua crença. De fato, existe uma grande preocupação destes Clérigos em mostrar que Glórienn não tem culpa alguma pela destruição de Lenórienn; teriam sido os deuses humanos que, por omissão, permitiram a Ragnar (o Deus da Morte dos bugbears) ganhar força para atacar.

Com seu esforço, os Clérigos de Glórienn estão conseguindo novos simpatizantes — especialmente entre os elfos mais jovens, que perderam a família durante o fatídico ataque hobgoblin. Cheios de revolta, eles querem receber o poder da deusa para lutar contra a Aliança Negra.

Estes Clérigos costumam vestir mantos verdes e/ou brancos, trazendo bordado o símbolo sagrado de Glórienn: um arco e flecha prateados.

**Poderes Garantidos:** cada Clérigo deve escolher uma ampliação entre as seguintes:

- Bônus com Espada e Arco. F+1 (corte) e PdF+1 (perfuração) com estas armas. Estes bônus são cumulativos com os bônus naturais da raça élfica.

- Habilidades Mágicas Ampliadas. O Clérigo recebe a Vantagem Pontos de Magia Extras xl.

- Bônus contra Goblinóides. H+1 e FA final +2 contra goblins, hobgoblins e bugbears.

**Obrigações e Restrições:** apenas elfos podem ser Clérigos desta ordem. Um Clérigo de Glórienn jamais pode ignorar um pedido de ajuda de outro elfo e deve proteger qualquer membro de seu povo até a morte, se

ou qualquer raça humanóide (mas sem alterar suas características). Dura 2d turnos. Uma vez por dia.

- **Transformação.** Pode transformar-se em um pequeno macaco, três vezes por dia. Nesta forma sua Força de Ataque total é sempre igual à sua H, não importando sua Força ou habilidades de combate normais.

- **Ventriloquismo.** Pode usar um poder mágico de ventriloquismo, com alcance de até 1 Om. Sem limite de uso.

**Obrigações e Restrições:** Clérigos dos Ladrões nunca podem se recusar a fazer parte de uma trapaça ou artimanha que esteja sendo arquitetada. A única exceção, quando o Clérigo tem liberdade de escolha, é quando essa ação pode resultar em ferimentos graves ou morte (mas mesmo assim o Clérigo ainda pode participar se quiser).

Quando participa de missões ao lado de outros aventureiros — especialmente Clérigos de outros deuses —, um Clérigo dos ladrões DEVE fazer com que algo embaraçoso aconteça com um de seus colegas. Isso não significa provocar o fracasso da missão, apenas fazer algo que prove sua esperteza. Coisas como trocar o livro de magias do mago por um livro de receitas, ou lambuzar com mel as barbas do anão enquanto ele dorme. Caso não consiga pregar nenhuma peça em ninguém até o final da missão, o Clérigo perde todos os seus poderes e magias — e só poderá recuperá-los quando voltar a fazer uma trapaça com sucesso.

ver Clérigos desta ordem se digladiando até a morte. Aqueles que não têm vínculo com reino nenhum costumam se dedicar exclusivamente a Keenn, incitando conflitos onde quer que estejam.

Nem só de músculos e armas vive um servo de Keenn. Muitos seguem os ensinamentos do deus através da intriga e lábia. Boa parte dos reinos hostis de Arton tem um Clérigo da Guerra como conselheiro ao lado de seu regente. Eles incentivam conflitos sussurrando ideias de expansão e anexação de territórios, e reacendendo velhas rivalidades. Cogita-se que um destes Clérigos alimenta animosidades entre o Reino de Portsmouth e os Cavaleiros da Ordem da Luz.

Os templos de Clérigos de Keenn mais parecem fortalezas, abrigando dezenas de acólitos em treinamento. Lá eles aprendem técnicas com armas e são submetidos a duros testes de resistência. O desafio final é uma série de combates até a morte, realizados em arenas dentro dos próprios templos. Em cada quinze candidatos apenas um sobrevive e é escolhido.

O típico Clérigo de Keenn se veste exatamente como um guerreiro, usando armaduras pesadas, armas impressionantes e escudos imensos — mesmo aqueles em cargos diplomáticos. Eles exibem com orgulho o símbolo sagrado de Keenn: um escudo onde se cruzam um martelo de guerra,

## Clérigo de Keenn

### **Custo: O Restrições:**

Clericato

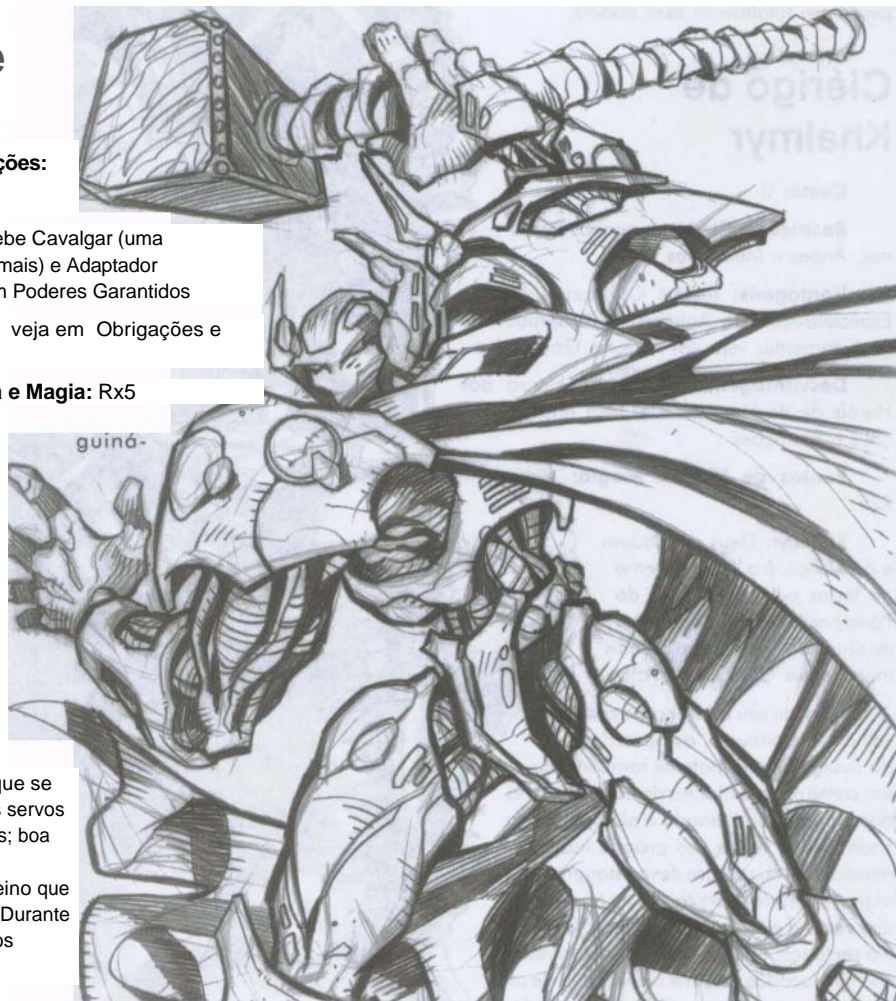
**Vantagens:** recebe Cavalgar (uma Especialização de Animais) e Adaptador gratuitamente; veja em Poderes Garantidos

**Desvantagens:** veja em Obrigações e Restrições

### **Pontos de Vida e Magia: Rx5**

Servos do sanrio deus Keenn, os Clérigos da Guerra existem por toda Arton. Pode-se dizer, sem sombra de dúvida, que há pelo menos dois ou três deles em cada reino componente do Reinado, ocupando cargos relativamente importantes.

Ao contrário do que se pensa, nem sempre os servos de Keenn são malignos; boa parte deles divide suas obrigações entre o reino que defendem e seu deus. Durante uma guerra entre reinos vizinhos é normal



um machado de batalha e uma espada longa.

**Poderes Garantidos:** devido a seu treinamento, os Clérigos da Guerra sabem montar a cavalo e usar praticamente qualquer arma. Eles também possuem um entre os seguintes poderes:

- **Fúria Guerreira.** Uma vez por dia o Clérigo é capaz de se entregar a uma fúria assassina, como se fosse um Berserker — mas poderá fazê-lo quando quiser, nunca por acidente.

- **Coragem Total.** O Clérigo é totalmente imune a qualquer forma de medo, seja natural ou mágico.

- **Cura Restrita.** Um Clérigo da Guerra normalmente não pode usar magias de cura. Alguns, contudo, conseguem lançá-las de forma limitada, sempre com efeito mínimo. Uma magia que consiga curar 1 d +1 Pontos de Vida, por exemplo, sempre vai curar apenas 2 PVs.

**Obrigações e Restrições:** um Clérigo da Guerra jamais recua diante de uma oportunidade de combate. Além disso, Clérigos da Guerra nunca podem lançar magias de cura (até recentemente eles podiam usá-las com capacidade mínima; agora, por razões ainda desconhecidas, eles perderam totalmente esse poder).

## Clérigo de Khalmyr

**Custo:** O

**Restrições:** Clericato; apenas humanos, Anões e Meio-Elfos

**Vantagens:** recebe Cavalgar (uma Especialização de Animais) e Adaptador gratuitamente; veja em Poderes Garantidos

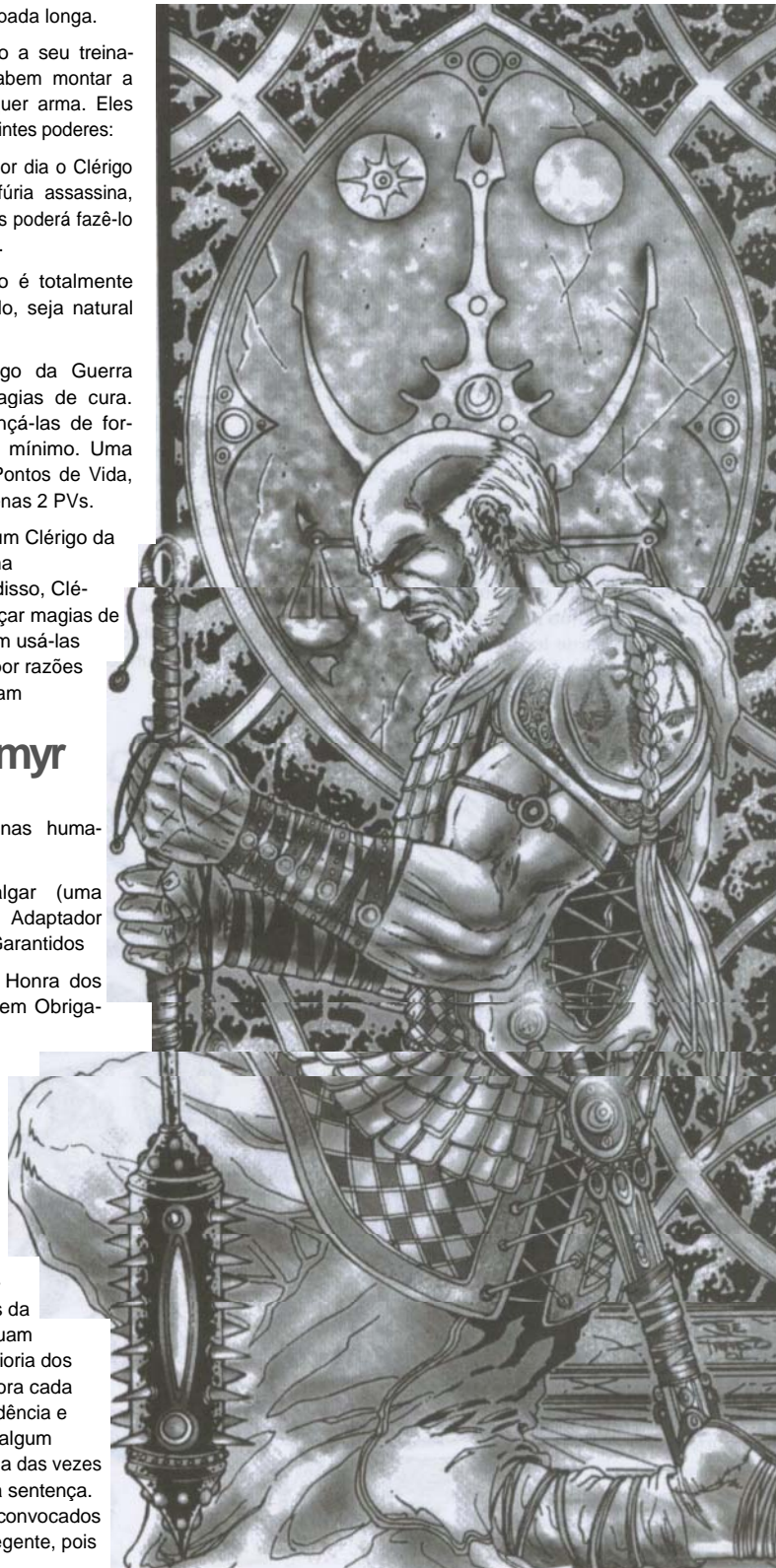
**Desvantagens:** Código de Honra dos Heróis de da Honestidade; veja em Obrigações e Restrições

**Pontos de Vida e Magia:**

Rx5

Khalmyr, Deus da Ordem e do Justiça, é o líder supremo de todos os vinte deuses do Panteão. Assim, os sacerdotes de Khalmyr talvez sejam os mais importantes Clérigos de Arton.

Além de seu papel como conselheiros espirituais, os Sacerdotes da Justiça de alta patente também atuam como representantes da Lei na maioria dos tribunais do Reinado e além. Embora cada cidade tenha sua própria independência e corte, sempre deve estar presente algum membro deste clero — e na maioria das vezes é este quem dá o veredicto final e a sentença. Clérigos de Khalmyr também são convocados durante a coroação de um novo regente, pois somente eles podem



fazer com que o novo governante seja "reconhecido pelos deuses". Isso só não acontece em Valkaria, devido à grande influência da deusa de mesmo nome na cidade.

Apesar desse importante lado "burocrático" da ordem de Khalmyr, isso não impede que seus Clérigos atuem como aventureiros. Clérigos de Khalmyr usam mantos na cor azul escuro, trazendo em branco o símbolo sagrado deste deus — uma espada com uma balança sobreposta. Em boa parte dos tribunais de Arton é comum ver este símbolo gravado na tribuna onde se senta o juiz.

**Poderes Garantidos:** devido a seu treinamento, os Clérigos de Khalmyr sabem montar a cavalo e usar praticamente qualquer tipo de arma. Todos estes Clérigos também possuem o Dom da Verdade — podendo saber, com certeza absoluta, quando alguém está mentindo ao responder uma única pergunta. Usar este poder consome 1 Ponto de Magia.

Cada Clérigo tem também um entre estes poderes:

- Dom dos Justos. O Clérigo recebe H + 1 contra criaturas malignas (qualquer criatura que use ou seja criada com magia das Trevas, ou outras a critério do Mestre) e H + 2 contra mortos-vivos de qualquer tipo.

- Dom da Bravura. O Clérigo pode orar a seu deus para invocar bravura em combate. Depois da oração (1 turno) ele recebe um bônus de Habilidade +1, FA final +3, e +1 em Resistência apenas para testes contra medo e loucura. Ele pode fazer isso uma vez por dia, e o efeito acaba quando termina o combate.

- Dom da Coragem. O Clérigo é totalmente imune a qualquer forma de medo, natural ou mágico.

- Dom da Vontade. Através de um ato supremo de força de vontade, o Clérigo pode ferir com seus ataques normais criaturas que sejam afetadas apenas por magia ou armas mágicas. Fazer isso exige uma oração (1 turno). Ele pode fazer isso uma vez por dia, e o efeito acaba quando termina o combate.

#### **Obrigações e Restrições:**

nenhum Clérigo da Justiça jamais pode desobedecer às ordens de *tf* um superior, ignorar um pedido // socorro ou julgar qualquer pessoa pela aparência — e sim por seus atos ou seu caráter.

Devido a antigos problemas enfrentados pela Ordem de Khalmyr e a Ordem da Luz, Clérigos da Justiça nunca podem possuir itens mágicos como armas, armaduras ou amuletos. Mas eles podem usar itens "consumíveis" como pergaminhos ou poções.

## Clérigo de Lin-Wu

**Custo:** 2

**Restrições:** apenas humanos, Elfos e Meio-Elfos de descendência tamuraniana; proibido para mulheres

**Vantagens:** veja em Poderes Garantidos

**Desvantagens:** Código de Honra da Honestidade e dos Cavalheiros

**Pontos de Vida e Magia:** Rx3

Os Clérigos de Lin-Wu se encontram principalmente na comunidade oriental de Nitamu-ra, em Valkaria. Assim como o Deus Dragão, estes sacerdotes agem como guardiões de seu povo — protegendo não apenas suas vidas, mas também sua honra, cultura e tradições.

Geralmente pacifistas, eles se encarregam de ensinar às crianças o modo de vida tamuraniano, buscando manter viva sua cultura quase dizimada pela Tormenta. São eles também que aconselham os membros da comu-





nidade com sua filosofia e, às vezes, enigmas. Embora evitem o conflito, Clérigos de Lin-Wu recebem treinamento com armas e artes marciais — mas só fazem uso desse conhecimento quando realmente necessário.

O típico Clérigo de Lin-Wu veste trajes de seda com as cores brilhantes de seu Deus Dragão: vermelho, verde e dourado.

**Poderes Garantidos:** por sua notória honra e honestidade, o Clérigo de Lin-Wu goza de alguns privilégios. Sua palavra jamais é questionada em qualquer parte do Reinado. A simples ideia de que qualquer um deles pudesse mentir em benefício próprio é tão absurda que não é sequer cogitada. Além disso, um Clérigo de Lin-Wu acusado de cometer algum crime só pode ser julgado por um tribunal composto por sacerdotes de sua ordem.

Clérigos de Lin-Wu podem saber, com certeza absoluta, quando alguém está mentindo ao responder uma única pergunta. Usar este poder consome 1 Ponto de Magia.

Eles também podem escolher um entre os poderes descritos a seguir:

- **Grito de Kiai.** O Clérigo pode concentrar sua energia espiritual em um único golpe, realizando um acerto crítico automático (FA=Fx2 ou PdFx2 + H + 6) até três vezes por dia.

- **Coragem Total.** O Clérigo é totalmente imune a

qualquer forma de medo, seja natural ou mágico.

- **Imunidade Total Contra Ilusões.** O Clérigo sempre poderá diferenciar uma ilusão mágica de um objeto ou criatura real (não funciona contra disfarces ou metamorfose; apenas ilusões).

**Obrigações e Restrições:** apenas homens de descendência tamuraniana podem ser Clérigos de Lin-Wu.

Devido ao caráter radicalmente patriarcal da sociedade tamuraniana, jamais é permitido que Clérigos de Lin-Wu lutem com mulheres (para eles, uma mulher não é um adversário digno). Para o povo de Tamu-ra, mulheres que abandonam suas vidas domésticas para viver "aventuras" estão abandonando também seu verdadeiro papel na sociedade, uma coisa vergonhosa.

Clérigos de Lin-Wu só podem usar armas típicas de seu povo (katana, nunchaku, daikyu, shuriken...).

## Clérigo da Mãe Noite

**Custo:** 0

**Restrições:** Clericato; apenas Elfos Negros, Mortos-Vivos e Licanos

**Vantagens:** veja em Poderes Garantidos

**Desvantagens:** veja em Obrigações e Restrições

**Pontos de Vida e Magia:** Rx4

A Deusa da Noite e das Trevas tem muitos seguidores, cada um com sua própria visão de Tenebra. Para alguns, ela é gentil e conforta seus devotos quando o mundo se torna mais perigoso e sombrio. Para outros, é uma conquistadora implacável que comanda legiões de criaturas malignas. Ela povoou o mundo com mortos-vivos e outras abominações, mas também foi responsável pela criação do nobre povo anão. Assim, fica difícil saber com certeza se Tenebra é uma deusa bondosa ou diabólica.

Mãe Noite é como a deusa Tenebra é conhecida pelos mortos-vivos. Sim, pois os próprios mortos também buscam seu poder — qualquer morto-vivo com inteligência suficiente para descobrir a existência da deusa pode tentar se tornar seu sacerdote. Existem em Arton muitos vampiros, múmias e fantasmas com poderes divinos concedidos por Tenebra.

E além de mortos-vivos e anões, a Mãe Noite também tem sacerdotes e Xamãs entre outras criaturas noturnas — especialmente licantropos. Dizem que a própria maldição dos lobisomens foi um "presente" desta deusa para a raça humana, uma forma de torná-los mais íntimos com a noite.

Mortos-vivos e licantropos que cultuam Tenebra tornam-se mais ré-



sistentes a certos ataques e magias que normalmente os afetam.

**Poderes Garantidos:** todos os Clérigos da Mãe Noite enxergam no escuro a até 20m. Clérigos mortos-vivos tornam-se imunes a magias de Esconjuro e Controle de Mortos-Vivos. Licantropos Clérigos perdem sua vulnerabilidade a armas de prata.

Sacerdotes da Mãe-Noite também recebem um dos seguintes poderes:

- Cura para os Mortos. O Clérigo recebe um ponto de Focus extra em Trevas e a magia Cura para os Mortos como magia inicial. Ele também pode lançar esta magia uma vez por dia como uma habilidade natural, sem gastar Pontos de Vida.

- Criação de Mortos-Vivos. O Clérigo pode lançar a magia Criação de Mortos-Vivos (com Focus 5) uma vez por dia como uma habilidade natural, sem gastar Pontos de Magia. Contudo, ele não pode possuir mais de um morto-vivo ativo ao mesmo tempo;

- Controle de Mortos-Vivos. O Clérigo recebe um ponto de Focus extra em Trevas e a magia Controle de Mortos-Vivos como magia inicial. Seus alvos sempre sofrem um redutor de -1 em seus testes de Resistência contra esta magia.

**Obrigações e Restrições:** da mesma forma que ocorre com os cultos a Tenebra, os Clérigos da Mãe Noite jamais podem receber luz do sol. Se isso acontecer o Clérigo perde imediatamente seus poderes garantidos e magias; ambos serão recuperados apenas após o próximo anoitecer.

Um Clérigo da Mãe Noite também é proibido de usar qualquer magia baseada em Fogo ou Luz. Ele não pode possuir nenhum Focus nestes caminhos.

## Clérigo de Marah

**Custo: O Restrições:**

Clericato

**Vantagens:** recebe Arte gratuitamente; veja em Poderes Garantidos

**Desvantagens:** veja em Obrigações e Restrições

**Pontos de Vida e Magia:** Rx3

Reconhecidos com facilidade por suas vestes totalmente brancas e por seu símbolo — uma pena sobre um coração —, os Sacerdotes de Marah são pregadores da paz. Sua

grande missão é deter a violência, evitar guerras, acalmar conflitos, buscar soluções diplomáticas. Muitos são escolhidos como conselheiros, diplomatas e embaixadores.

Não é raro que vítimas de desgraças venham procurar conforto na Ordem de Marah; sobreviventes de tragédias, guerreiros cansados de lutar, ou qualquer um que tenha sofrido com a violência. E particularmente comum encontrar elfos nesta ordem, especialmente fugitivos do terrível ataque a Lenórienn — mas a deusa aceita Clérigos de qualquer raça. Na verdade, vários grandes heróis de Arton desistiram das batalhas para servir a Marah.

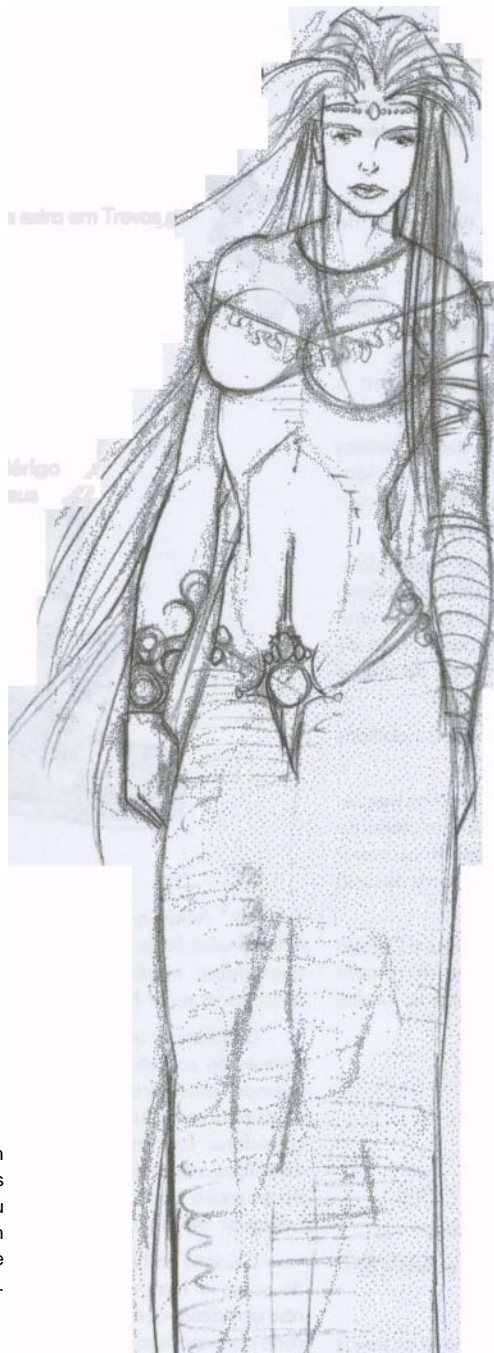
Mas está errado quem pensa que estes Clérigos são sempre solenes ou pacatos. Marah prega que a vida deve ser recebida não com violência, mas com alegria e amor — e os Clérigos exaltam esta face da deusa realizando grandes festas, cerimônias e casamentos. Estes Clérigos são treinados para cantar dançar bem quanto Bardos (na verdade, a deusa Marah também é adorada por Bardos), e costumam ser encarregados de organizar qualquer grande comemoração.

Todos os templos de Marah são magicamente protegidos pela deusa: em seu interior é impossível realizar qualquer ato violento, como se a própria Marah estivesse presente. Assim, é comum que vítimas em perigo busquem abrigo nesses locais.

**Poderes Garantidos:** todos os Clérigos de Marah recebem educação em artes. Eles também transmitem uma poderosa aura de paz e tranquilidade, tornando difícil atacá-los. Qualquer Criatura que deseje atacar, ferir ou molestar o Clérigo deve antes ter sucesso em um teste de Resistência - 2. Um novo teste deve ser feito para cada ataque ou ato hostil.

**Obrigações e Restrições:** o Clérigo da Paz tem o dever sagrado de buscar soluções pacíficas para qualquer conflito, e para isso ele vai suportar qualquer provação. Se for necessário viver como escravo entre orcs para ensinar que a paz é importante, ele o fará. Se tiver que oferecer suas moedas para um assaltante goblin faminto, ele o fará. Isso não significa aceitar injustiças passivamente — mas sim mostrar, com seu próprio sacrifício, que a violência nunca é a única saída.

Clérigos da Paz são proibidos de usar armas ou qualquer magia capaz de causar dano. Em situações de combate, podem apenas usar magias para proteger, ajudar ou curar a si e seus companheiros. Quando um combate é inevitável, o Clérigo só pode fugir, render-se ou aceitar a morte. Ele jamais vai ferir alguém, nem mesmo para salvar a própria vida.



## Clérigo Menor

**Custo:** O

**Restrições:** Clericato

**Vantagens:** proibido para Construtos

**Desvantagens:** só pode ter dano baseado em Contusão

**Pontos de Vida e Magia:** Rx4

Os vinte deuses maiores do Panteão oferecem grande poder para aqueles que decidem servi-los — mas eles não são os únicos deuses de Arton. Existem também os deuses menores. E eles têm Clérigos.

Alguns deuses menores nasceram das relações amorosas entre os deuses maiores. Outros eram mortais que conquistaram muito poder e muitos fiéis (pelo menos mil deles), a tal ponto que podem conceder magia divina a seus Clérigos. Outros ainda são criaturas poderosas originárias de outros mundos. Desta forma, existem centenas e centenas de deuses menores em Arton.

Os poderes de um Clérigo Menor são, é claro, menores que os poderes de qualquer Clérigo dos deuses do Panteão. Por este motivo tais divindades são pouco conhecidas, restritas a certas regiões ou aspectos menores da vida. Cada deus menor pode possuir até 1 d Clérigos para cada 1000 devotos (um devoto é qualquer ser inteligente que reconheça aquela criatura como sua divindade, sem prestar homenagem a nenhum outro deus).

Sendo tão variados, os Clérigos destes deuses podem ter muitos conjuntos de Poderes Garantidos ou Obrigações e Restrições. O jogador e o Mestre podem discutir sobre como seriam esses poderes e restrições.

**Poderes Garantidos:** em geral uma Especialização, uma pequena habilidade ou poder ligado ao próprio deus. Por exemplo, Minx (Deusa dos Gatos) oferece uma Especialização qualquer de Animais. Neruite (Deusa do Sono e dos Sonhos) permite recuperar Pontos de Vida e Magia duas vezes mais rápido durante o sono.

Nenhum deus menor oferece poderes ou habilidades de combate.

**Obrigações e Restrições:** em geral, alguma pequena proibição que não interfere muito com a vida diária do Clérigo. Para Minx, por exemplo, é proibido ferir ou matar gatos. Para Neruite, é proibido perturbar o sono de uma pessoa adormecida.

Da mesma forma que o Clérigo do Panteão, o Clérigo Menor também não pode usar armas que derramam sangue: apenas maçãs, martelos, cajados, clavas, fundas e similares.

## Clérigo de Nimb

**Custo:** O

**Restrições:** Clericato, Insano (qualquer tipo)

**Vantagens:** veja em Poderes Garantidos

**Desvantagens:** veja em Obrigações e Restrições

**Pontos de Vida e Magia:** Rx4

"Khalmyr tem o tabuleiro, mas quem move as peças



é Nimb." Ainda que a grande maioria da população de Arton prefira fazer suas preces ao Deus da Ordem, alguns questionam se ele está mesmo no comando. Estes se arriscam a servir Nimb, o Deus do Caos.

Difícil saber se os Clérigos de Nimb se tornam insanos através do contato com este deus, ou se já eram loucos quando escolheram servi-lo. De qualquer forma, seu comportamento é algo que todas as outras pessoas só pode considerar loucura. Alguns são exóticos, interessantes, divertidos até. Outros são psicopatas perigosos. E aqueles do primeiro tipo podem mudar para o segundo tipo a qualquer momento, e vice-versa!

Clérigos de Nimb aprendem que tudo na vida é obra do acaso — mas, ao mesmo tempo, nada é inevitável. Eles não acreditam que exista um único futuro traçado e demarcado para cada um: o futuro muda a cada segundo, pois assim

é o caos. Por causa deste modo de pensar, Clérigos do caos estão entre os aventureiros mais obstinados.

Servos de Nimb dificilmente desistem de uma missão, embora evitem fazer planos muito extensos para o futuro. A aparência de cada um é única: eles podem ser vestir de forma normal (o que é raro), mas em geral usam trajes que ninguém mais usaria. Escolhem uma das faces de um dado como seu símbolo sagrado.

**Poderes Garantidos:** magias executadas pelos Clérigos de Nimb são caóticas como eles próprios. Sempre que lançam uma magia, o Mestre joga um dado. Um resultado par indica que a magia teve sucesso completo (dano máximo, cura máxima, falha automática do alvo em seu teste de Resistência...); um resultado ímpar indica efeito mínimo ou falha total (dano mínimo, cura mínima, sucesso automático do alvo em seu teste de Resistência...).

Cada Clérigo de Nimb também pode adotar um entre os seguintes poderes:

- **Transmissão de Loucura.** O Clérigo pode, uma vez por dia, lançar a magia Loucura de Atavus como uma habilidade natural, sem gastar Pontos de Magia. A vítima, se falhar em seu teste de Resistência, recebe o mesmo tipo de insanidade possuído pelo Clérigo.

- **Poder Oculto.** Um Clérigo de Nimb pode extrair poder de sua loucura. Sempre que entra em combate ele recebe um bônus temporário de +2 em Força, Habilidade ou Resistência, à sua escolha. Invocar este poder leva um turno, e nunca pode ser feito antes de um combate (apenas durante). Os bônus desaparecem após o combate.

- **Magia Oculta.** Situações extremas podem impelir o Clérigo de Nimb a aumentar seu poder mágico. Em situações de combate (apenas) ele pode gastar um turno e receber um bônus de +2 em Focus, em qualquer Caminho que tiver (mas não em Caminhos que não possua). O bônus desaparece após o combate. Esse Focus ampliado só pode ser usado para lançar magias de duração instantânea — nunca magias sustentáveis ou permanentes.

**Obrigações e Restrições:** a própria aleatoriedade das magias destes Clérigos é uma restrição (existem chances iguais de que suas magias sejam muito bem sucedidas ou muito mal-sucedidas). Magias mal-sucedidas consomem Pontos de Magia como se fossem bem-sucedidas.

Além disso, um Clérigo de Nimb não pode nunca desistir de uma missão. Servos do caos jamais perdem as esperanças e de-

vem lutar com todas as forças para mudar as condições desfavoráveis que os impedem de concluir seus objetivos.

Os Clérigos de Nimb são tratados como loucos em toda parte; ninguém jamais confia neles.

## Clérigo do Oceano

**Custo:** O (1 para Anões)

**Restrições:** Clericato

**Vantagens:** veja em Poderes Garantidos

**Desvantagens:** veja em Obrigações e Restrições

**Pontos de Vida e Magia:** Rx4

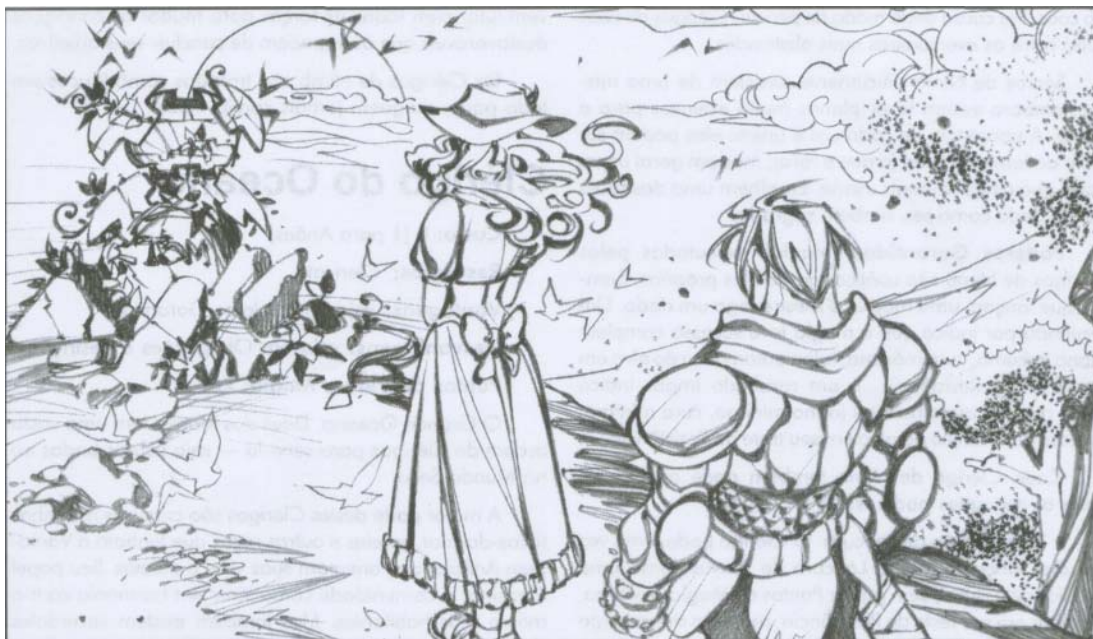
O Grande Oceano, Deus dos Mares, tem uma vasta ordem de Clérigos para servi-lo — seja sob as ondas ou no Mundo Seco.

A maior parte destes Clérigos são criaturas marinhas (elfos-do-mar, sereias e outras raças que tenham a Vantagem Anfíbio) que orientam suas vilas e aldeias. Seu papel é ensinar à comunidade como viver em harmonia com o mar e seus habitantes. Mas também existem sacerdotes deste deus em terra, e pertencentes a outras raças.

Em terra firme, Clérigos dos Mares sempre habitam ilhas e áreas costeiras. Eles podem ser vistos orientando e protegendo vilarejos bárbaros, vilas de pescadores, cidades portuárias e até mesmo embarcações — entre os marinheiros, acredita-se que ter um destes Clérigos a bordo traz sorte e afasta a fúria do mar.

Seu papel é agir como embaixadores: eles falam aos povos da superfície sobre as maravilhas do mar. Cabe aos





Clérigos ensinar como aproveitar a riqueza e generosidade do oceano, mas sem fazer coisas que o enfureçam — como matar baleias e golfinhos, ou pescar em épocas de reprodução. Um Clérigo dos Mares também é responsável pela proteção de criaturas marinhas que visitam o "mundo seco".

Além de Anfíbios, é comum encontrar entre estes Clérigos elfos terrestres, meio-elfos, humanos, halfings e minotauros. Não se sabe sobre nenhum anão que tenha se tornado um Clérigo desta divindade, visto que anões não gostam muito do mar.

O símbolo do Grande Oceano é uma concha; seus Clérigos sempre usam como símbolo sagrado uma concha verdadeira — jamais uma imitação. Também é comum que tenham tatuagens ou usem roupas adornadas com temas náuticos: âncoras, barcos, peixes, estrelas-do-mar...

**Poderes Garantidos:** Clérigos dos Mares podem falar livremente com qualquer criatura marinha, animal ou monstro, fora ou dentro d'água. Cada um deles também pode ter um dos seguintes poderes:

- **Bônus com tridente.** O Clérigo recebe F+I (perfuração) usando tridente.

- **Transformação.** Três vezes por dia, o Clérigo pode se transformar em um destes animais: foca (capaz de nadar duas vezes mais rápido), tartaruga marinha (Armadura + 2) ou pelicano (Levitação). Seus atributos e características não mudam. O Clérigo não pode atacar ninguém ou sofrer dano enquanto está nestas formas, ou reverte ao estado normal. A transformação dura quanto tempo o Clérigo desejar, ou até ser interrompida.

- **Natação e respiração anfíbia.** O Clérigo pode nadar sem precisar de nenhuma Perícia, movendo-se na água com a mesma velocidade que teria em terra. Ele pode respirar livremente embaixo d'água, seja doce ou salgada (caso sua espécie já não tenha essa capacidade, é claro). Este Clérigo também pode lutar embaixo d'água sem sofrer nenhuma penalização.

**Obrigações e Restrições:** as únicas armas permiti-

das para Clérigos dos mares são o tridente, o arpão e a rede. Eles podem usar apenas armaduras de couro, e não podem usar escudos.

O Clérigo não pode permanecer afastado do mar durante mais de quatro dias, ou perderá seus poderes garantidos e suas magias. Ambos retornam assim que o Clérigo volta para o mar.

## Clérigo do Panteão

**Custo:** 0

**Restrições:** Clericato

**Vantagens:** nenhuma

**Desvantagens:** só pode ter dano baseado em Con-tusão

**Pontos de Vida e Magia:** Rx4

Nem todos os Clérigos de Arton escolhem servir a esta ou aquela divindade específica. Alguns acreditam que devem se dedicar aos deuses como um todo, cultivar essa incrível família de entidades conhecida como o Panteão — bem como demonstrar respeito para com todos os outros deuses menores. Assim, quando fala de sua fé, este sacerdote se refere apenas "aos deuses".

Ao contrário do que se pode pensar, estes Clérigos são bastante comuns. Podem ser encontrados especialmente em comunidades distantes e isoladas, longe da influência de sacerdotes de cultos específicos. Vilas e cidades pequenas, que possuam um único padre, muito provavelmente terão um destes.

Quase todos estes Clérigos são jovens: quando ganha experiência e entra em contato com outras culturas e crenças, o Clérigo do Panteão tende a se decidir por uma ou outra divindade — para então se tornar um sacerdote daquele deus. Quando isso acontece (geralmente em campanha), este kit é abandonado e outro será adotado. O Clérigo do Panteão é, portanto, uma boa opção para

jogadores que ainda não estão familiarizados com todos os deuses e Clérigos de Arton.

Os Clérigos do Panteão se vestem quase sempre como padres convencionais, de manto ou batina. Eles podem usar qualquer tipo de armadura, mas não podem usar armas cortantes ou perfurantes — porque elas derramam sangue, algo que consideram proibido. As únicas armas que podem usar são aquelas que causam dano por contusão: maças, clavas, cajados, fundas...

**Poderes Garantidos:** nenhum. Apenas aqueles normalmente oferecidos por Clericato.

**Obrigações e Restrições:** não pode usar armas cortantes ou perfurantes.

## Clérigo de Ragnar

**Custo:** 0

**Restrições:** Clericato; apenas Ogres, Ores, Meio-Orcs, Goblins e goblinóides em geral

**Vantagens:** veja em Poderes Garantidos

**Desvantagens:** veja em Obrigações e Restrições

**Pontos de Vida e Magia:** Rx4

Ragnar, o antigo deus menor dos goblins gigantes, ascendeu ao posto de Deus da Morte e membro do Panteão. Com isso não apenas seus Clérigos bugbears ganharam mais poder, como também Ragnar passou a ser venerado por membros de outras espécies humanóides: goblins, hobgoblins, ogres, ores e até meio-orcs, que abandonaram suas divindades naturais. Tudo de acordo com os planos de Gaardalok, sumo-sacerdote de Ragnar e braço direito de Thwor Ironfist, o general da Aliança Negra dos Goblinóides.

Sendo um culto tribal, Ragnar não costumava ter templos. Entretanto, com a tomada quase total de Lamnor, antigos templos de outros deuses foram transformados em locais de adoração ao deus bugbear. Hoje em dia o poder de Ragnar é tão grande que a própria estrutura dos templos tomados é corrompida: igrejas de mármore branco hoje mostram-se enegrecidas. Muitos Clérigos acham ser esta uma prova do aumento do poder de Ragnar nos últimos anos. Boa parte de seus Clérigos são xamãs bugbear.

Muitos xamãs orcs e hobgoblins ainda tentam manter vivo o culto a seus deuses antigos, mas estão perdendo terreno. O maior templo de Ragnar está situado em Rama-akk, o atual reino hobgoblin; eles queriam erigir um templo em honra a Hurlaagh, uma di-

vindade menor outrora cultuada por sua raça. Mas o general bugbear fez com que mudassem de ideia...

Os Clérigos de Ragnar são figuras sinistras, mesmo entre os membros de sua raça. Exibem em flâmulas ou medalhões o atual símbolo sagrado de seu deus: um círculo branco eclipsado por um círculo negro, representando a sombra negra de Ragnar ao passar por Arton.

**Poderes Garantidos:** Clérigos de Ragnar podem escolher dois entre os seguintes poderes:

- **Tropas de Ragnar.** O Clérigo pode, uma vez por dia, lançar magia Tropas de Ragnar com FocusS. Esta magia é capaz de invocar Id-1 bugbears que surgem instantaneamente, não sentem medo, lutam até a morte, não podem ser controlados e atacam quaisquer criaturas à vista, exceto o próprio Clérigo. Esta é uma habilidade natural, e não consome Pontos de Vida ou de Magia.

- **Fúria Guerreira.** Uma vez por dia, o Clérigo pode invocar uma fúria guerreira que confere um bônus de H+1 e FA final +1, até o fim de uma batalha.

- **Aura de Pânico.** Uma vez por dia o Clérigo pode criar uma aura de medo com 2m de raio, obrigando qualquer criatura a fugir se não passar nos testes adequados (o efeito é igual à magia Pânico).

**Obrigações e Restrições:** o Clérigo de Ragnar, sempre que entra em batalha, deve lutar até a vitória ou morte — não é permitido a ele se render ou desistir de um combate. O Clérigo também deve oferecer um sacrifício humano (ou semi-humano) a seu deus todos os meses, em ritual.



# Clérigo da Serpente

**Custo:** 0

**Restrições:** Clericato, H2; proibido para Construtos e Mortos-Vivos

**Vantagens:** veja em Poderes Garantidos

**Desvantagens:** Protegido Indefeso; não pode possuir PdF acima de 0; veja em Obrigações e Restrições

**Pontos de Vida e Magia:** Rx5

Deusa da força e da coragem, a Grande Serpente é adorada principalmente pelas dragoas-caçadoras — tipo de mulheres-lagarto guerreiras de Galrasia — e algumas outras raças. Esta deusa enigmática tem propósitos estranhos e um tanto contraditórios, sendo difícil dizer ao certo se seus sacerdotes são malignos ou benignos. Eles veneram a força, a coragem, a determinação e a proteção dos fracos, mas também praticam a tirania e a escravidão.

São muito raros os cultos humanos ou semi-humanos à Serpente. Ela é mais venerada por povos bestiais que seguem a lei do mais forte, como ores, goblinóides e minotauros — sendo que cada um destes povos vê a Serpente de uma forma diferente. Infelizmente, a maioria dos devotos da Serpente obedece apenas sua primeira lei (dominar os fracos), e não entende ou ignora a segunda (proteger os fracos): apenas as dragoas-caçadoras seguem com fidelidade total os ideais da Serpente.

O culto à Grande Serpente é permitido não apenas aos Clérigos, mas também guerreiros: qualquer guerreiro disposto a cumprir os votos exigidos pela deusa pode receber sua dádiva (veja o kit Guerreiro da Serpente). Portanto, não é necessário ser um Clérigo ou Paladino para servir a esta divindade. Contudo, os poderes recebidos são ligeiramente diferentes.

**Poderes Garantidos:** Clérigos da Serpente são totalmente imunes a qualquer forma de medo, seja natural ou mágico. Cada Clérigo também possui um destes poderes:

- **Pacto com a Serpente.** O Clérigo pode, uma vez por dia, lançar a magia Pado com a Serpente como uma habilidade natural, sem gastar Pontos de Magia. Esta arriscada magia de invocação permite invocar um pequeno grupo (1 d-2) de dragoas-caçadoras de Galrasia para lutar pelo Clérigo. As dragoas invocadas terão F2, H3, R2, AO, PdFO, Arena (florestas) e Energia Extra I. Elas surgem no mesmo turno, magicamente, não sendo necessário que existam na região. Extremamente selvagens, elas não sentem medo e lutam até a morte — mas também não obedecem ordens e atacam quaisquer criaturas à vista, incluindo aliados do mago. Se não houver outras criaturas por perto, elas chegam a atacar o próprio mago.

Quando a batalha termina, a magia é interrompida, ou caso não existam oponentes por perto, as dragoas retornam a Galrasia. Contudo, se existir uma ou mais mulheres entre os inimigos derrotados, as caçadoras tentarão levá-la(s)

consigo como oferenda à Serpente.

- **Fúria Guerreira.** Uma vez por dia o Clérigo é capaz de se entregar a uma fúria assassina, como se tivesse a Desvantagem Fúria — mas poderá fazê-lo quando quiser, nunca por acidente.

- **Imunidade Contra Veneno.** O Clérigo é imune a todas as formas de veneno, mágicos ou normais.

**Obrigações e Restrições:** um Clérigo da Serpente tem a obrigação de encontrar e adotar (ou escravizar) uma criatura mais fraca e protegê-la pelo resto da vida. Esse protegido será um NPC, controlado pelo Mestre, e o Clérigo JAMAIS deve aceitar qualquer ajuda sua. Por outro lado, o protegido precisa honrar seu protetor — e deve ser castigado imediatamente se demonstrar qualquer desrespeito.

Clérigos da Serpente são proibidos de usar armas de arremesso, de projéteis ou qualquer outra forma de ataque à distância — ou seja, só podem lutar corpo-a-cor-



po. Eles só podem usar armaduras feitas com o couro de criaturas mortas por eles próprios.

## Clérigo de Tanna-Toh

**Custo:** O **Restrições:** Clericoto

**Vantagens:** recebe gratuitamente a Perícia Idiomas; veja em Poderes Garantidos

**Desvantagens:** Código de Honra da Honestidade; veja em Obrigações e Restrições

**Pontos de Vida e Magia:** Rx3

Devoto da Deusa do Conhecimento, o Clérigo de Tanna-Toh tem como missão educar os povos. Em grandes cidades eles assumem o papel de professores, ensinando ciências, artes e especialmente leitura e escrita. Em áreas mais remotas, eles se empenham em levar cultura a povos bárbaros.

Na maioria das cidades de Arton, os templos de Tanna-Toh funcionam como escolas, academias, universidades, bibliotecas e museus — eles são os guardiões definitivos das artes e do conhecimento. Qualquer pessoa em busca de cultura ou informação será bem recebida por estes sacerdotes, famosos por sua extrema paciência.

Embora não ensinem magia, alguns destes Clérigos podem ser vistos atuando na Grande Academia Arcana de Valkaria. Tanna-Toh também é reverenciada pelos bardos de Arton, que invocam seu nome em busca de inspiração.

Sacerdotes de Tanna-Toh são basicamente pacifistas — mas estão errados aqueles que os enxergam apenas como professores inofensivos: os membros da ordem também recebem treinamento em combate para proteger aquilo que tanto valorizam. Estes Clérigos podem ser vistos atuando como guardas em grandes bibliotecas e museus, ou participando de aventuras que envolvem a busca por conhecimentos perdidos.

O típico Clérigo de Tanna-Toh exibe em suas vestes o símbolo sagrado de sua deusa: um rolo de pergaminho e uma pena cruzando-se.

**Poderes Garantidos:** a primeira coisa que estes Clérigos aprendem é a ler e escrever. Eles também conhecem os idiomas de todos os povos civilizados do mundo. Isso não inclui idiomas de animais, povos bárbaros e/ou bestiais, que não têm linguagem escrita.

Clérigos do conhecimento também podem escolher uma entre estas habilidades:

- Conhecimentos Gerais. Recebem gratuitamente a Perícia Ciência.
- Talento Artístico. Recebe gratuitamente a Perícia Artes.
- Imunidade Total Contra Ilusões. O Clérigo sempre pode diferenciar uma ilusão mágica de um objeto ou



criatura real (não funciona contra disfarces ou metamorfose; só ilusões).

**Obrigações e Restrições:** Clérigos do Conhecimento jamais podem recusar uma missão que envolve a busca por um novo conhecimento ou informação; investigar rumores sobre um livro perdido, procurar uma aldeia lendária, pesquisar os hábitos de uma criatura desconhecida... esse tipo de coisa.

Um Clérigo do Conhecimento SEMPRE diz a verdade, e NUNCA pode se recusar a responder uma pergunta — mesmo que isso resulte em sua própria morte. É totalmente proibido para eles esconder qualquer conhecimento.

## Clérigo de Tauron

**Custo:** I (O para Minotauros)

**Restrições:** Clericato

**Vantagens:** veja em Poderes Garantidos

**Desvantagens:** Código de Honra do Combate; não pode possuir PdF acima de 0; veja em Obrigações e Restrições

**Pontos de Vida e Magia:** Rx5

Tauron, Deus da Força e da Coragem, é como o povo minotauro chama a Divina Serpente. Eles se recusam a crer que sua principal divindade seja feminina, pois a força estaria associada ao sexo masculino (vale lembrar, não existem minotauros fêmeas). E uma vez que a raça dos minotauros tem muito mais contato com o povo civilizado que os selvagens antropossauros de Galrasia, o nome de Tauron é muito mais difundido no Reinado.

Apesar de mostrar uma face diferente da serpente em chamas, Tauron tem os mesmos preceitos. Valoriza a força, coragem, força de vontade e proteção dos mais fracos. Também determina que o fracasso deve ser dominado pelo forte — o que combina com a política escravista dos minotauros.



Tauron é o deus mais venerado em Tapista, onde seus Clérigos são comuns. Eles exibem túnicas onde se vê o símbolo de seu deus: uma cabeça de touro em chamas.

**Poderes Garantidos:** Clérigos de Tauron são totalmente imunes a qualquer forma de medo, seja natural ou mágico (mas essa imunidade não se aplica à fobia natural dos minotauros por alturas). Cada Clérigo também possui um dos poderes descritos abaixo:

- **Fúria guerreira.** Uma vez por dia o Clérigo é capaz de se entregar a uma fúria assassina, como se tivesse a Desvantagem Fúria — mas poderá fazê-lo quando quiser, nunca por acidente.

- **Imunidade contra veneno.** O Clérigo é imune a todas as formas de veneno, mágicos ou normais.

**Obrigações e Restrições:** um Clérigo de Tauron não precisa necessariamente adotar um servo ou escravo. No entanto, ele deve mostrar coragem em combate — jamais lutando com um oponente em desvantagem numérica, e nunca usando armas ou poderes superiores aos do oponente.

Clérigos de Tauron são proibidos de usar armas de arremesso, de projéteis ou qualquer outra forma de ataque à distância — ou seja, só podem lutar corpo-a-corpo.

## Clérigo de Tenebra

**Custo:** 0

**Restrições:** Clericato

**Vantagens:** veja em Poderes Garantidos

**Desvantagens:** veja em Obrigações e Restrições

**Pontos de Vida e Magia:** Rx3

A Deusa das Trevas é muito querida entre o povo anão. Apesar de sua rivalidade com Khalmyr, a Deusa das Trevas é a segunda divindade mais cultuada pela raça. No reino oculto de Doherrimm, onde não é vista como maligna, Tenebra tem grandes templos e uma ordem bem organizada. A religião anã acredita que Tenebra seja na verdade a esposa do deus da justiça; uma vez que entre anões as brigas entre marido e mulher são muito comuns (e bastante violentas!), eles acham natural que Khalmyr e Tenebra estejam sempre em meio a escaramuças...

Os Clérigos anões se empenham em demonstrar ao mundo que Tenebra não é nenhum demônio maligno. Ela é uma deusa de esperança, pronta a oferecer conforto e força a seus devotos — e seu manto de escuridão é uma dádiva gentil ao mundo.



A opinião destes Clérigos sobre os mortos-vivos é variada. Muitos cultos de Tenebra rejeitam totalmente a ideia de que sua deusa tenha criado estes monstros. Outros acreditam que ela os fez para testar a bravura daqueles que ousam desafiar a escuridão. E outros ainda dizem que os mortos-vivos não devem ser destruídos, mas sim controlados — pois são servos oferecidos pela deusa para seus Clérigos mais fiéis.

Os humanos, anões e outros semi-humanos que cultuam Tenebra vestem roupas e armaduras negras. Trazem no peito o símbolo sagrado de sua deusa: uma estrela negra de cinco pontas.

**Poderes Garantidos:** todos os Clérigos de Tenebra podem enxergar no escuro. Humanos e outras espécies que não possuem essa capacidade natural recebem infravisão (visão de calor) com o mesmo alcance de um elfo (20m). Elfos, anões e outras raças já dotadas de infravisão terão seu alcance duas vezes maior.

Clérigos de Tenebra possuem também um dos seguintes poderes:

- **Esconjuro de Mortos-Vivos.** O Clérigo recebe um ponto de Focus extra em Trevas e a magia Esconjuro de Mortos-Vivos como magia inicial. Seus alvos

sempre sofrem um redutor de -1 em seus testes de Resistência contra esta magia.

- **Controle de Mortos-Vivos.** O Clérigo recebe um ponto de Focus extra em Trevas e a magia Controle de Mortos-Vivos como magia inicial. Seus alvos sempre sofrem um redutor de -1 em seus testes de Resistência contra esta magia.

- **Comunhão com as Sombras.** O Clérigo pode ficar invisível por quanto tempo quiser, desde que não entre em combate. Se sofrer qualquer dano ou realizar qualquer ataque, volta a ficar visível.

**Obrigações e Restrições:** a deusa Tenebra exige que seus sacerdotes jamais sejam vistos sob a face de Azgher, seu grande inimigo. Assim, um Clérigo das trevas jamais pode ser tocado pelo sol, devendo agir apenas à noite ou em subterrâneos. Caso receba luz do sol, seja de forma intencional ou não, o Clérigo perde imediatamente seus poderes grantidos e Focus; ambos serão recuperados apenas no próximo anoitecer.

Um Clérigo de Tenebra também é proibido de usar qualquer magia baseada em Fogo ou Luz. Ele não pode possuir nenhum Focus nestes caminhos.

## Clérigo de Thyatis

**Custo:** 0

**Restrições:** Clericato

**Vantagens:** veja em Poderes Garantidos

**Desvantagens:** veja em Obrigações e Restrições

**Pontos de Vida e Magia:** Rx3

Sacerdotes de Thyatis, o Deus da Ressurreição, são particularmente notórios em Triumphus, onde têm a tarefa de cuidar das pessoas mortas até que elas sejam trazidas de volta à vida pela benção/maldição. Eles também tratam de informar e confortar aqueles que ficam perturbados com o fenômeno. Forasteiros que tenham encontrado a morte em Triumphus (e agora não podem mais sair) recebem dos sacerdotes moradia temporária e orientação para construir ali uma nova vida; depois de avaliar seu caráter e suas capacidades, os Clérigos podem recomendar aos forasteiros cargos adequados.

No resto do continente, o papel dos Clérigos de Thyatis é um tanto diferente. Graças aos poderes que recebem, são constantemente procurados por grupos de aventureiros para ressuscitar amigos mortos em batalha ou parentes assassinados. Eles não fazem distinção entre um valoroso Paladino e um assassino implacável, acreditando que todos merecem' uma nova chance. A única restrição é que, respeitando os designios de seu deus, Clérigos de Thyatis não trazem de volta à vida pessoas que tiveram morte natural.

Embora não aceitem pagamento em dinheiro por seus serviços, é comum que os Clérigos peçam um favor em troca da ressurreição — especialmente quando tratam com aventureiros obviamente poderosos. Clérigos malignos



deste deus (sim, eles existem) podem exigir o cumprimento de missões extremamente perigosas em troca da bênção.

Clérigos de outras ordens são aceitos nos templos de Thyatis, embora servos de deuses malignos sejam vistos com desconfiança.

**Poderes Garantidos:** Clérigos de Thyatis recebem uma poderosa dádiva: uma vez por mês eles podem ressuscitar uma pessoa morta. Esta magia é sempre bem-sucedida, não consome Pontos de Magia e funciona em qualquer criatura viva, seja animal, humanóide ou monstro, não importando o estado do corpo ou o tempo decorrido após a morte. A criatura retorna em 1 d-2 dias e perde 1 PV e 1 PM de seu total.

Todo Clérigo de Thyatis também possui um entre os seguintes poderes:

- **Dom da Profecia.** Este dom é mais comum entre os Clérigos mais velhos. Em certos momentos, sem qualquer controle por parte do Clérigo, ele pode ter súbitas visões do futuro. Também podem ter essas visões (nem sempre claras) concentrando-se com calma.

- **Dom da Imortalidade.** O próprio Clérigo é imortal. Sempre que morrer, não importando por que motivo, vai voltar à vida em algumas semanas (personagens jogadores não recebem Pontos de Experiência em aventuras durante as quais tenham morrido!). Vale lembrar que este poder não poderá salvá-lo caso seja paralisado, transfor-

modo em pedra ou coisa parecida!

- Dom da Fénix. Recebendo a bênção da ave fénix que é o símbolo de Thyatis, o Clérigo tem maior harmonia com o elemento fogo. Ele jamais sofre dano por fogo normal e sofre apenas metade do dano por fogo mágico. Por outro lado, sempre vai sofrer dano dobrado por ataques baseados em frio/gelo.

**Obrigações e Restrições:** um Clérigo de Thyatis não pode ressuscitar duas vezes a mesma pessoa. Se ele já usou seu poder em alguém, esse mesmo alguém não poderá ser devolvido à vida por aquele mesmo Clérigo (mas ainda pode ser salvo por outro sacerdote).

Muitas vezes, quando ressuscita alguém, o Clérigo pode experimentar uma visão — durante a qual ele recebe uma mensagem dos deuses, uma missão para a vítima que acaba de salvar. E papel do Clérigo estar presente quando essa pessoa desperta para transmitir a mensagem, e o ressuscitado deve cumprir a missão como pagamento por sua dívida. Caso a vítima recuse ou desista da missão em algum momento, começa a perder um Ponto de Vida por turno e seu corpo é reduzido a cinzas, sem que nenhum outro poder consiga trazê-la de volta à vida. O processo pode ser interrompido confessando seu pecado e pedindo perdão a um Clérigo de Thyatis.

Clérigos de Thyatis são proibidos de matar seres inteligentes. Eles podem combater e até ferir essas criaturas, mas nunca matar.

## Clérigo de Wynna

**Custo:** 3 **Restrições:**

Clericato

**Vantagens:** recebe Arcano gratuitamente; veja em Poderes Garantidos.

**Desvantagens:** veja em Obrigações e Restrições

**Pontos de Vida e Magia:** Rx3

Ninguém em Arton duvida da existência da magia — seus feitos maravilhosos podem ser testemunhados por qualquer pessoa quase todos os dias. Mas muitos acreditam que a magia é apenas uma energia, um recurso natural. Outros, contudo, estão certos de que essa dívida é oferecida por Wynna, a Deusa da Magia.

Quase não existem Clérigos de Wynna, porque ela é venerada apenas por magos. Um Clérigo só recebe poderes extras de Wynna quando ele também é um mago verdadeiro, uma combinação um tanto rara. Estes Clérigos podem ser encontrados mais facilmente no reino de Wynlla e também na Academia Arcana, que tem Wynna como patrona.

O símbolo sagrado de Wynna é um anel metálico. Ele representa a magia, a energia que mantém o mundo coeso e em movimento. Não por acaso, muitos desses anéis compõem a vestimenta da própria Wynna e da arquimaga elfa Nielendorane. O mais comum é que seus devotos usem um simples anel.

**Poderes Garantidos:** entre todos os Clérigos, o sacerdote de Wynna é aquele com maior facilidade para se tornar um mago. Ele pode conquistar esses poderes com mais facilidade.

Cada Clérigo tem também um dos seguintes poderes:

- Habilidades Mágicas Ampliadas. Um ponto extra de Focus em qualquer Caminho à sua escolha, e também Pontos de Magia Extras x 1.

- Magia Máxima. O Clérigo pode, uma vez por dia, lançar uma de suas magias com efeito e/ou dano máximos, à sua escolha. Essa magia sempre tem efeito total (dano máximo, cura máxima...) e o alvo recebe uma penalização de -2 em seu teste para resistir.

- Magias Extras. Além das Magias Iniciais, o Clérigo pode começar com três magias extras à sua escolha (com aprovação do Mestre). Não é permitido escolher magias raras ou lendárias.

**Obrigações e Restrições:** como já foi observado, um Clérigo de Wynna deve ser também um mago. Apenas personagens com poderes mágicos arcanos podem ser Clérigos de Wynna.

## Clérigo de Valkaria

**Custo:** 0

**Restrições:** Clericato

**Vantagens:** veja em Poderes Garantidos

**Desvantagens:** veja em Obrigações e Restrições

**Pontos de Vida e Magia:** Rx4

Valkaria é a Deusa da Ambição. Deusa daquilo que mais destaca a raça humana das demais — seu eterno descontentamento, sua interminável busca pela evolução, seu desejo incansável de ir mais longe, correr mais rápido e voar mais alto. Ser humano é nunca estar satisfeito com aquilo que se é ou se tem.

Valkaria é também a Deusa dos Aventureiros, aquela que impele os heróis a vencer desafios e atingir grandes objetivos. Portanto, os sacerdotes de Valkaria são aqueles que melhor representam o Clérigo aventureiro que acompanha grupos de heróis.

Embora quase ninguém no Reinado saiba, a deusa Valkaria se encontra atualmente presa na famosa estátua que fica na capital do Reinado. Uma vez que quase ninguém reconhece Valkaria como deusa fora dos limites de Deheon, arrebanhar mais fiéis não é fácil. Os Clérigos são proibidos de usar magia para isso. Além disso, vale lembrar que um Clérigo de Valkaria respeita outras crenças e não vai chatear continuamente um devoto fiel de outro deus.

O Clérigo de Valkaria perde parte de seus poderes quando viaja além das fronteiras de Deheon. Ainda assim, seu grande dever é justamente levar a palavra de Valkaria além desses limites, onde a deusa foi esquecida.

**Poderes Garantidos:** uma vantagem do Clérigo de Valkaria é que ele pode usar qualquer arma ou armadura permitida para guerreiros, sem restrição. Não é difícil ver servos desta deusa nos exércitos de Deheon.

Clérigos de Valkaria também têm um destes poderes:

- Habilidades Linguísticas. O Clérigo pode falar e compreender qualquer língua humana, seja civilizada ou bárbara, até mesmo as mais antigas.

- Fúria Guerreira. Uma vez por dia, o Clérigo pode



invocar uma fúria guerreira que confere um bônus de H +1 e FA final +1, até o fim de uma batalha.

- **Coragem Total.** O Clérigo é totalmente imune a qualquer forma de medo, seja natural ou mágico.

- **Imunidade Total Contra Ilusões.** O Clérigo sempre pode diferenciar uma ilusão mágica de um objeto ou criatura real (não funciona contra disfarces ou metamorfose; só ilusões).

**Obrigações e Restrições:** ser Clérigo de uma deusa não reconhecida tem suas desvantagens: quanto mais distante da estátua de Valkaria, mais fracos ficam seus poderes. Nenhuma de suas magias funciona além das fronteiras de Deheon (dizem, inclusive, que as fronteiras do reino foram marcadas assim). Os Poderes Garantidos, contudo, ainda funcionam além das fronteiras.

Fora de Deheon, Clérigos de Valkaria não são reconhecidos como verdadeiros sacerdotes; eles costumam ser vistos como charlatões e falsários.

Apesar dos problemas que encontram, os sacerdotes têm como obrigação auxiliar a humanidade em seu avanço, devendo atuar principalmente fora de Deheon: o Clérigo recebe apenas metade dos Pontos de Experiência normais (arredondado para baixo) quando participa de aventuras neste reino.

## Druida de Allihanna

**Custo:** 0

**Restrições:** Clericato; proibido para Construtos e Mortos-Vivos

**Vantagens:** veja em Poderes Garantidos; também recebe Arena (H + 2 em seu ambiente), Animais e Sobrevivência gratuitamente

**Desvantagens:** deve adotar duas Desvantagens entre as seguintes: 1ª Lei de Asimov (mas aplicando-se apenas a animais), Código de Honra de Área (não lutarem cidades), Insano (Fobia de multidões). Devoção (reduz de -1 em todas as Características quando está fora de seu ambiente) ou Fúria; veja também em Obrigações e Restrições

**Pontos de Vida e Magia:** Rx4

Os servos de Allihanna, a Mãe Natureza, dividem-se em dois tipos: Druidas e Xamãs (Clérigos). Na verdade são poucas as diferenças, ambos são sacerdotes devotados à proteção dos animais e da vida selvagem.

Os Druidas de Allihanna são reclusos, vivendo isolados em uma área selvagem — sozinhos ou em pequenos grupos formados apenas por outras Druidas. Por seu contato maior com a natureza, o Druida tem mais facilidade para sobreviver em lugares selvagens e lidar com animais. Por outro lado, ele tem grande dificuldade em se relacionar com pessoas e agir em grandes centros urbanos. Pouca coisa consegue deixar um Druida mais nervoso que uma cidade cheia de gente.

Atípica área de atuação do Druida é a floresta. Mas, da mesma forma que os Rangers, Druidas também existem em outros tipos de terreno: florestas tropicais (mais quentes), florestas temperadas (mais frias), montanhas, pradarias (planícies, estepes, savanas), rios e lagos, oceanos, desertos, e regiões geladas. O jogador deve escolher um destes

durante a construção do personagem.

Uma vez que os animais são seus únicos companheiros, Druidas costumam vestir apenas trapos. Eles encontram formas criativas de conseguir material para suas roupas: couro de grandes répteis (que descamam de tempos em tempos), membranas de grandes ovos, seda de casulos, conchas, folhas, flores, plumas...

**Poderes Garantidos:** Druidas de Allihanna podem falar com os animais livremente. Nem sempre a compreensão é completa — tudo depende da inteligência do próprio animal. Esta habilidade também pode funcionar com certos tipos de monstros "naturais", como dinossauros, grifos e lagartos-gigantes; mas não com mortos-vivos, golens, demônios e outros.

Druidas de Allihanna também recebem um dos seguintes poderes:

- **Armamento de Allihanna.** O Druida possui Arma e Armadura de Allihanna como Magias Iniciais, sem a necessidade de aprendê-las.

- **Companheiro Animal.**

O Druida possui um animal selvagem como aliado. Esse animal pode ser um grande felino (leão, tigre, pantera...), símio (gorila, chimpanzé, orangotango...), elefante, rinoceronte, serpente constritora (não venenosa), urso, ou qualquer pequeno mamífero (cão, gato, gambá, wolverine...). Estas espécies aparecem no **Manual dos Monstros e no Guia de Monstros de Arton**. São proibidos monstros, animais pré-históricos ou criaturas fantásticas, exceto com autorização especial do Mestre. As estatísticas da criatura são determinadas pelo Mestre.

- **Transformação em Animal.** O Druida pode, uma vez por dia, se transformar em um único tipo de animal selvagem, que deve ser escolhido durante a criação do personagem. São permitidos os mesmos animais que poderiam servir como companheiros (veja o tópico anterior). A transformação pode ser mantida por quanto tempo o Druida desejar, mas ele reverte à forma normal caso seja reduzido a 0 PVs. Na forma de animal ele não pode falar (exceto com outros animais) e nem usar magias, armas ou itens.

#### **Obrigações e**

#### **Restrições:**

Druidas não podem usar armaduras de metal ou armas cortantes (exceto no caso de armas naturais, como garras e dentes; ou armas geradas pela magia Arma de Allihanna). Armaduras de couro são permitidas somente se foram feitas

com o couro de animais que tiveram morte natural. A morte de animais selvagens só é permitida em defesa própria.

Druidas não conseguem descansar adequadamente em cidades. Eles recuperam PVs e PMs como se estivessem em local desconfortável (apenas 1 PV e PM para cada ponto de Resistência após oito horas). Por isso eles sempre preferem o relento a um quarto de estalagem.

## **Druida de Megalokk**

**Custo:** 2

**Restrições:** Clericato; proibido para Construtos e Mortos-Vivos

**Vantagens:** veja em Poderes Garantidos; também recebe Arena (H + 2 em seu ambiente), Animais (apenas para monstros) e Sobrevivência gratuitamente

**Desvantagens:** Inculto, Monstruoso, Modelo Especial; veja em Obrigações e Restrições

**Pontos de Vida e Magia:** Rx4

Entre todos os servos dos deuses, Druidas são os mais selvagens. Apenas duas divindades maiores têm Druidas. Os mais conhecidos são os Druidas de Allihanna, a Mãe Natureza. Os demais servem ao irmão mais velho e cruel desta deusa. São os Druidas de Megalokk.

Animais e monstros são inimigos desde o início dos tempos — e essa inimizade prevalece até hoje entre seus defensores. Da mesma forma que os Druidas de Allihanna protegem os animais "normais", Druidas de Megalokk fazem o mesmo com relação a monstros, dragões, dinossauros e feras sobrenaturais de todos os tipos.

Como todo Druida, este personagem prefere viver isolado — bem diferente do Xamã de Megalokk, que atua em tribos, bandos ou comunidades de monstros. Também como todo Druida, ele não é muito bom para se relacionar com pessoas; prefere devorá-las!

O Druida de Megalokk age em um ambiente favorito: florestas tropicais, florestas temperadas, montanhas, pradarias, rios, lagos, oceanos, desertos, e regiões geladas. O jogador deve escolher um destes durante a construção do personagem.

**Poderes Garantidos:**



Druidas de Megalokk jamais se perdem em lugares selvagens. Podem falar livremente o idioma de qualquer monstro inteligente e também falar com monstros não inteligentes, na medida do possível. Esta habilidade também pode funcionar com animais normais, mas nem sempre.

O Druida de Megalokk pode optar por um dos seguintes poderes:

- **Invocação de Monstros.** O Druida pode, uma vez por dia, lançar uma das seguintes magias: Monstros do Pântano, Nobre Montaria, Pacto com a Serpente, Praga de Kobolds ou Tropas de Ragnar (todas com poder equivalente a Focus 3). Esta é uma habilidade natural, que não consome Pontos de Vida ou de Magia.

- **Companheiro Monstro.** O Druida possui um monstro como aliado. As espécies permitidas são: abelha-gigante, aranha-gigante, basilisco, carrasco de Lena, cavalo-glacial, centopéia-gigante, cocatriz, fobossuco, mastodonte, mamute, formiga-hiena, gafanhoto-tigre, grifo, escorpião-gigante, ictiossauro, kill'bone, lobo-das-cavernas, monstro da ferrugem, pantera-do-vidro, sapo-gigante, protodraco, pteranodonte, quelonte, rinoceronte lanoso, brontotério, selako, siba gigante, terizinos-sauro, urso-folhagem, wyvern ou velociraptor (todas estas espécies aparecem no **Manual dos Monstros e no Guia de Monstros de Arton**). Este monstro será jovem e sempre vai possuir os menores atributos possíveis para sua espécie. A escolha da espécie pode ser feita pelo jogador, mas com autorização do Mestre.

- **Transformação em Monstro.** O Druida pode, uma vez por dia, se transformar em um único tipo de monstro, que deve ser escolhido durante a criação do personagem. São permitidas as mesmas espécies que poderiam servir como companheiros (veja o tópico anterior). A transformação pode ser mantida por quanto tempo o Druida desejar, mas ele reverte à forma normal caso seja reduzido a 0 PVs. Na forma de animal ele não pode falar (exceto com outros monstros) e nem usar magias, armas ou itens.

**Obrigações e Restrições:** o Druida de Megalokk é o mais selvagem e monstruoso de todos os servos dos deuses. Mesmo quando pertence a uma raça humana ou semi-humana, seu aspecto será sempre ameaçador. Ele jamais pode circular livremente por cidades — e, quando encontrado em seu ambiente, será caçado como um demônio.

O Druida de Megalokk é tão bestial que não pode nem mesmo se comunicar com criaturas civilizadas, nem usar armas, armaduras ou itens de qualquer tipo. Ele pode lutar apenas com magias ou armas naturais (punhos, garras, presas...)



## Espada de Glórienn

**Custo:** -2 (este kit é uma Desvantagem)

**Restrições:** apenas Elfos **Vantagens:** nenhuma

**Desvantagens:** Código de Honra dos Heróis e da Honestidade; também deve seguir as Obrigações e Restrições de um Clérigo de Glórienn (jamais atacar ou ferir um elfo)

**Pontos de Vida e Magia:** Rx5

Há muito tempo, durante a Infinita Guerra dos elfos contra os hobgoblins, a Deusa dos Elfos tinha Paladinos: eram a Espada de Glórienn, um grupo especial de guerreiros santos que recebia poderes especiais de sua deusa. Ao longo dos anos de batalha sua atuação foi decisiva na defesa de Lenórienn contra os hobgoblins — e seu líder, Berforam, foi um dos maiores guerreiros elfos do mundo.

Então veio o dia terrível em que a Aliança Negra dos goblinóides arrasou a cidade dos elfos. As Espadas lutaram como puderam, clamando por sua deusa em combate, mas de nada adiantou. Lenórienn caiu. E o grande Berforam, sentindo-se traído por sua deusa, hoje comanda os Elfos Negros — uma seita de elfos devotados ao ódio de Glórienn, e os maiores inimigos dos Clérigos desta deusa.

Nos dias de hoje, Glórienn está fraca e sem poderes. Ela não pode mais criar Paladinos. Mesmo assim, alguns poucos guerreiros elfos tentam manter vivos os antigos

ideais dos Espadas e impedir a extinção total da ordem. Glórienn, a traidora Deusa dos Elfos.

Ser um Espada de Glórienn não é fácil: para isso um elfo deve viver seguindo o código de conduta de um Paladino, mas SEM receber quaisquer poderes divinos. Muito poucos aceitam este tipo de vida. Eles o fazem por pura fé, acreditando que um dia o poder de sua deusa será restituído, e eles voltarão a ser legítimos guerreiros santos.

## Garra de Tenebra

**Custo:** não pode ser comprado (apenas NPCs podem ter este kit)

**Restrições:** apenas Elfos **Vantagens:** veja em Poderes Garantidos **Desvantagens:** veja em Obrigações e

**Restrições Pontos de Vida e Magia:** Rx5

O passado recente da raça élfica está repleto de tragédias, mas talvez nenhum evento isolado seja mais triste que o surgimento dos elfos negros. Sua amargura é tanta que afeta sua própria aparência física, tornando seus olhos e cabelos totalmente negros (entre os elfos normais, essa cor é rara). Liderados por Berforam, um dos maiores guerreiros élficos de Arton, esta seita tem como objetivo principal cultuar a deusa Tenebra e caça os Clérigos de

Em sua amargura, os elfos negros chegaram a criar um grupo especial de guerreiros com poderes divinos. Eles são os Garras de Tenebra, uma versão pervertida das Espadas de Glórienn — os antigos Paladinos desta deusa. Recebendo poder de Tenebra, eles são os mais terríveis inimigos dos Clérigos de Glórienn. São o que existe de mais parecido com "Paladinos das trevas".

**Poderes Garantidos:** os Garras recebem FA final + 1 (cumulativos com os bônus élficos). Em noites de lua nova, recebem FA final +2.

Os Garras também têm acesso à Armadura Negra, um item mágico especial. Muito leve e silenciosa, ela oferece FD final + 1.

**Obrigações e Restrições:** os Garras de Tenebra devem seguir os seguintes mandamentos: proteger os elfos negros com sua vida, se necessário; obedecer o líder Berforam sem questionar; nunca se mostrar ao sol; nunca usar armas de seres inferiores (qualquer arma não élfica).

As únicas armas que podem usar são a espada, o arco e a aji — uma peça metálica em forma de arco, onde a lâmina seria o arco propriamente dito e a empunhadura seria a corda. Essa arma existe em tamanho grande (usada com as duas mãos) e pequeno (usada com uma só mão).

Embora sejam conhecidos como "elfos negros", os ~ Garras não possuem a Vantagem Única Elfo Negro.



## Guerreiro de Azgher

**Custo:** 0

**Restrições:** Paladino; proibido para Elfos Negros, Trogloditas e Mortos-Vivos

**Vantagens:** Arena (H+ 2 em desertos) e Sobrevivência no Deserto gratuitamente; veja em Poderes Garantidos

**Desvantagens:** veja em Obrigações e Restrições

**Pontos de Vida e Magia:** Rx5

O Guerreiro de Azgher é, na verdade, o Paladino do Deus Sol. Eles são os guerreiros santos dos povos do deserto. Na verdade este herói é muito parecido com o Guerreiro do Deserto, com a diferença de que recebe mais poderes divinos — mas também tem obrigações maiores.

O Guerreiro de Azgher se veste de branco e dourado, muitas vezes exibindo em um pequeno escudo o símbolo sagrado de seu deus (um sol). Seu rosto está sempre oculto, pois é obrigatório. Usam as mesmas armas preferidas pelos

guerreiros de seu povo: a espada longa, a cimitarra, a lança, o arco, o bumerangue ou o chakram.

**Poderes Garantidos:** o Guerreiro de Azgher JAMAIS precisa beber água em toda a sua vida! Ele também pode resistir a períodos muito longos sem comida (às vezes anos!) e jamais se perde no deserto.

O Paladino pode ainda escolher um entre os Poderes Garantidos dos Clérigos de Azgher: Espada em Chamas, Imunidade Contra o Fogo ou Imunidade Contra a Luz.

**Obrigações e Restrições:** as mesmas de todo Paladino e dos Clérigos de Azgher.

## Noiva-Sacrifício

**Custo:** não pode ser comprado (apenas NPCs podem ter este kit)

**Restrições:** em geral, apenas mulheres

**Vantagens:** recebe Patrono (seu protetor) e Boa Fama (em sua própria comunidade) gratuitamente; pode comprar Clericato (caso seu protetor seja um deus menor) ou Artes por apenas 1 ponto

**Desvantagens:** nenhuma **Pontos de Vida e Magia:** Rxl

Nem todas as aldeias, vilarejos e tribos afastadas têm heróis poderosos para protegê-las — especialmente em regiões perigosas como Lamnor, a Grande Savana, as Montanhas Sanguinárias e outros lugares. Nestes locais, às vezes a única forma de proteger uma comunidade é adotando a tradição da Noiva-Sacrifício.

Apesar da grande quantidade de heróis existente em Arton, existem muitas pequenas comunidades tomadas como reféns por monstros ou vilões poderosos — sendo que seus habitantes, sem condições de defesa, pagam tributo ao dominador. Esse tributo depende de sua natureza e ambições. Dragões, em geral, apreciam tesouros. Vampiros exigem um suprimento regular de vítimas. Clérigos malignos ordenam a realização de cultos e rituais em nome de seu deus. Magos exigem ingredientes raros ou cobaias para experimentos. Gigantes simplesmente preferem grandes quantidades de comida.

Mas existe um lado bom nesse tipo de "acordo". Muitas vezes ocorre que o dominador também atue como protetor. Criaturas territoriais, como os dragões e gigantes, não aceitam a presença de outros monstros em seu terreno. Um vampiro ou mago não gostaria que um simples bando de ores acabasse com seu suprimento de vítimas. E um clérigo não acharia nem um pouco agradável perder devotos de seu deus para um ataque de mortos-vivos.

Quando o "acordo" se estende durante muito tempo, a comunidade pode acabar aceitando e incorporando a presença do dominador à sua tradição, não mais se ressentindo com sua presença. Os tiranos, por outro lado,



podem se tornar tolerantes — ou até amistosos! — com "seu povo", permitindo a eles uma vida digna. Em muitos casos chegam até a se tornar divindades locais! Assim, às vezes encontramos vilas cujos habitantes fazem oferendas a criaturas monstruosas, e NÃO desejam que nenhum herói decida "salvá-los".

E chegamos à Noiva-Sacrifício. Em muitas vilas, essa pessoa é a representação viva do acordo entre o povo e seu protetor. Escolhida na infância, ela é criada com todo o luxo e regalias que seu povo pode oferecer — porque, quando atingir certa idade, será sacrificada ao protetor.

Por levar uma vida de princesa, a Noiva-Sacrifício raramente recebe qualquer educação ou treino. Sua única obrigação é ter uma vida feliz, mesmo que seja curta. Em outros casos, a Noiva atua como serva, assistente, clérigo ou companheira para o protetor, recebendo treinamento para desempenhar essa função. Embora pareça difícil acreditar, a maioria dessas Noivas se sente imensamente honrada com tal posição (chegando até mesmo a atrair a inveja das amigas!), e alegremente aceita seu destino quando chega o momento.

Em alguns casos, qualquer ato hostil contra a Noiva vai atrair imediatamente a ira do protetor—às vezes sobre o povo, às vezes sobre o próprio agressor. Obviamente, este kit não pode ser adotado por personagens jogadores.



## Paladino dos Deuses

**Custo:** O **Restrições:** Paladino

**Vantagens:** apenas aquelas normalmente oferecidas por Paladino

**Desvantagens:** veja em Obrigações e

Restrições **Pontos de Vida e Magia:** Rx3

Da mesma forma que ocorre com o Clérigo do Panteão, nem todo Paladino decide servir a esta ou aquela divindade. O Paladino dos Deuses reconhece a existência de infinitas divindades e, humildemente, não acredita que seja sua própria escolha adotar uma delas. Assim, guiado apenas por sua fé e princípios morais, ele serve "aos deuses" sem se prender a nenhum deles.

O Paladino dos Deuses jamais coloca uma crença acima de outra. Ele demonstra respeito perante todos os outros Clérigos e Paladinos que encontra. Mas todo Paladino é um campeão do bem e da justiça, sempre pronto a combater Sszzaazitas e outros servos do mal.

Clérigos do Panteão, em algum momento, escolhem um deus para cultuar. Com os Paladinos dos Deuses ocorre o contrário — eles são escolhidos. Em certa ocasião de sua vida pode ocorrer que este Paladino seja acolhido por um dos deuses do Panteão (apenas aqueles que aceitam Paladinos). Quando isso acontece (geralmente em campanha), este kit é abandonado e outro será adotado. Logo, o Paladino dos Deuses é indicado para jogadores que ainda não conhecem bem todos os deuses de Arton.

**Poderes Garantidos:** nenhum.

**Obrigações e Restrições:** apenas aquelas exigidas de todos os Paladinos: o Código de Honra dos Heróis (sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, jamais recusar um pedido de ajuda) e da Honestidade (nunca roubar, trapacear, mentir ou desobedecer às leis locais, nem permitir que seus companheiros o façam).

## Paladino de Khalmyr

**Custo:** O

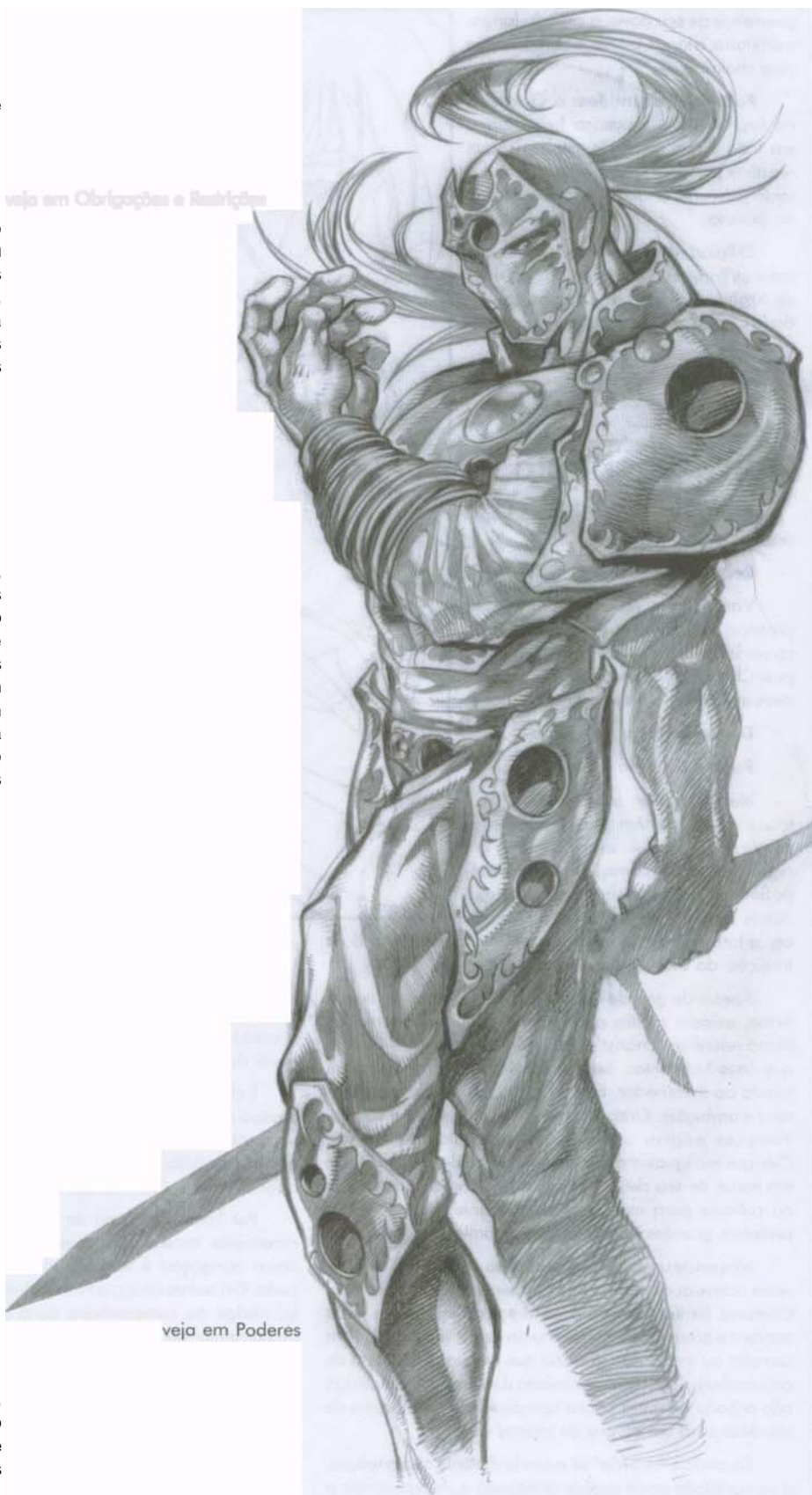
**Restrições:** Paladino; apenas humanos, Anões e Meio-Elfos

**Vantagens:** recebe Cavalgar (uma Especialização de Animais) e Adaptador gratuitamente; pode comprar Investigação por apenas 1 ponto; Garantidos

**Desvantagens:** veja em Obrigações e

Restrições **Pontos de Vida e Magia:** Rx5

Os Paladinos de Khalmyr, o Deus da Justiça, são os defensores supremos da lei e ordem no mundo de Arton. São os heróis mais admirados e respeitados pelo povo, e os mais temidos pelos vilões.



Paladinos da justiça geralmente fazem parte de uma das duas grandes ordens dedicadas ao deus Khalmyr: a Ordem dos Cavaleiros de Khalmyr, sediada na pequena vila de Willen, na costa oeste de Arton; ou a Ordem dos Cavaleiros da Luz, localizada em Norm, na costa leste. É difícil encontrar um Paladino de Khalmyr agindo de maneira totalmente independente destas seitas. Os poucos existentes são vistos como renegados, e precisam se esforçar muito para demonstrar sua boa vontade.

Uma vez por ano é realizado em Petrynia, na cidade de Malpetrim, o tradicional Duelo das Ordens — um torneio amistoso entre as duas ordens de Khalmyr, com seus melhores guerreiros se enfrentando em disputas de exibição.

O Paladino da justiça sempre se veste de azul e branco, exibindo com orgulho o símbolo sagrado de Khalmyr (uma espada que atravessa uma balança) em sua armadura, escudo ou flâmula.

**Poderes Garantidos:** da mesma forma que os Clérigos, os Paladinos de Khalmyr sabem montar a cavalo e usar praticamente qualquer arma.

Iodosos Paladinos de Khalmyr também possuem o Dom da Vontade: através de um ato supremo de força de vontade, o Paladino pode ferir com seus ataques criaturas que sejam afetadas apenas por magia ou armas mágicas. Fazer isso exige uma rápida oração (1 rodada). Ele pode fazer isso uma vez por dia, e o efeito acaba quando termina o combate. Esta é uma dádiva especialmente preciosa, porque os Paladinos de Khalmyr não podem usar armas mágicas.

Cada Paladino também possui um entre estes poderes:

- Dom da Verdade. O Paladino pode saber, com certeza absoluta, quando alguém está mentindo ao responder uma única pergunta. Usar este poder consome 1 Ponto de Vida.

- Dom dos Justos. O Paladino recebe H+1 contra criaturas malignas (qualquer criatura que use ou seja criada com magia das Trevas, ou outras a critério do Mestre) e H + 2 contra mortos-vivos de qualquer tipo.

- Dom da Bravura. O Paladino pode orar a seu deus para invocar bravura em combate. Depois da oração (1 turno) ele recebe um bônus de Habilidade +1, FA final +3, e +1 em Resistência apenas para testes contra medo e loucura. Ele pode fazer isso uma vez por dia, e o efeito acaba quando termina o combate.

- Dom da Coragem. O Paladino é totalmente imune a qualquer forma de medo, natural ou mágico.

**Obrigações e Restrições:** da mesma forma que os Clérigos, um Paladino da justiça jamais pode desobedecer às ordens de um superior, ignorar um pedido socorro ou julgar qualquer pessoa pela aparência — e sim por seus atos ou seu caráter.

Também da mesma forma, Paladinos

da justiça nunca podem possuir itens mágicos como armas, armaduras ou amuletos. Mas eles podem usar itens "consumíveis" como pergaminhos ou poções.

## Paladino de Lena

**Custo:** 1

**Restrições:** Paladino; apenas homens; proibido para Construtos e Mortos-Vivos

**Vantagens:** recebe Paralisia e Deflexão gratuitamente; pode comprar Reflexão por apenas 1 ponto; recebe um bônus de +1 em esquivas; veja em Poderes Garantidos

**Desvantagens:** Código de Honra dos Cavaleiros; veja em Obrigações e Restrições

**Pontos de Vida e Magia:** Rx5

Lena, a Deusa da Vida e da Cura, aceita apenas mulheres como Clérigos — e estas seguem votos que as impedem de realizar QUALQUER ato violento contra outras criaturas. Assim, guerreiros sagrados parecem ter pouco em comum com os interesses desta deusa. Mas eles existem!

Paladinos de Lena são os únicos homens que podem receber poder divino desta deusa. Seu poder mágico de cura é superior ao de todos os outros Paladinos — mas suas restrições de combate são as mais severas. O Paladino é proibido de usar qualquer arma, ataque ou magia capaz de



ferir. Sua única opção são manobras ou ataques de imobilização, esquiva, desarme e outras que não causam dano.

Devido à natureza matriarcal da ordem, o Paladino de Lena deve ainda demonstrar respeito a todas as mulheres. Estes raros guerreiros podem ser reconhecidos por exibir em seus pertences a lua prateada, símbolo sagrado da deusa.

**Poderes Garantidos:** Paladinos de Lena podem, com a magia Cura Sagrada, curar duas vezes mais Pontos de Vida que o normal. Eles também podem lançar as magias Cura Mágica, Cura Total, Criação de Frutas e Vegetais e Verter Água de Pedra uma vez por dia, como habilidades naturais, sem gastar Pontos de Magia.

Como ocorre com as Clérigos, Paladinos de Lena também são muito competentes em medicina natural. Recebem um bônus de +1 em todos os testes ligados a medicina, e sempre conseguem restaurar duas vezes mais PVs que o normalmente permitido por essas técnicas.

**Obrigações e Restrições:** Paladinos de Lena não podem usar armas, magias ou ataques capazes de causar dano.

## Paladino de Marah

**Custo:** O

**Restrições:** Paladino

**Vantagens:** veja em Poderes Garantidos

**Desvantagens:** veja em Obrigações e Restrições

**Pontos de Vida e Magia:** Rx4

Paladinos são guerreiros santos, então é difícil imaginar que a Deusa da Paz recorra a eles. Na verdade, o Paladino de Marah é bem diferente do guerreiro sagrado convencional.

Trazendo na armadura a pena e o coração de Marah, este aventureiro tem como missão impedir a guerra e encontrar soluções pacíficas para todos os problemas. Da mesma forma que o Clérigo desta ordem, o Paladino é totalmente proibido de lutar. Ele emana a mesma aura de paz possuída pelos Clérigos, acalmando toda a violência a seu redor.

A maior diferença entre os Clérigos e Paladinos de Marah é que os primeiros são melhores como diplomatas, atuando em áreas civilizadas — enquanto os últimos são mais indicados para integrar grupos de aventureiros, pois são melhor preparados para sobreviver aos perigos desse tipo de vida.

**Poderes Garantidos:** todos os Paladinos de Marah transmitem uma poderosa aura de paz e tranquilidade, tornando difícil atacá-los. Qualquer criatura que deseje atacar, ferir ou molestar o Paladino de qualquer forma deve antes ter sucesso em um teste de Resistência -2. Um novo teste deve ser feito para cada ataque ou ato hostil.

**Obrigações e Restrições:** da mesma forma que o Clérigo, o Paladino de Marah deve buscar soluções pacíficas para qualquer conflito, suportando qualquer sofrimento para isso.

Paladinos de Marah são proibidos de usar armas ou qualquer magia capaz de causar dano. Em situações de combate, podem apenas usar magias para proteger, ajudar ou curar a si e seus companheiros. Quando um combate é inevitável, o Paladino só pode fugir, render-se ou aceitar a morte. Ele jamais vai ferir alguém, nem mesmo para salvar a própria vida.

## Paladino de Tanna-Toh

**Custo:** O

**Restrições:** Paladino

**Vantagens:** recebe Investigação gratuitamente; veja em Poderes Garantidos

**Desvantagens:** veja em Obrigações e Restrições

**Pontos de Vida e Magia:** Rx4



A Deusa do Conhecimento não é necessariamente pacífica. Conhecimento é um tesouro como outro qualquer. Muitas vezes é preciso lutar para obtê-lo, ou para protegê-lo.

O Paladinos de Tanna-Toh são guerreiros santos especializados em missões que envolvem resgatar ou salvar tesouros culturais. Eles são treinados para reconhecer e localizar esses itens de forma mais eficiente que outros Paladinos. São grandes detetives, mestres em interrogatório, seguir pistas, localizar armadilhas, detectar passagens secretas... em termos de investigação, nem mesmo os Paladinos de Khalmyr se comparam.

O Paladino de Tanna-Toh exibe na placa peitoral, escudo ou flâmula o símbolo sagrado de sua deusa: um rolo de pergaminho e uma pena.

**Poderes Garantidos:** todos os Paladinos de Tanna-Toh sabem ler e escrever, e conhecem os idiomas de todos os povos civilizados do mundo. Isso não inclui idiomas de animais, povos bárbaros e/ou bestiais, que não têm linguagem escrita.

Paladinos de Tanna-Toh também podem escolher uma entre estas habilidades:

- Conhecimentos Gerais. Recebem gratuitamente a Perícia Ciência.

- Dom da Verdade. O Paladino pode saber, com certeza absoluta, quando alguém está mentindo ao responder uma única pergunta. Este poder fica mais fácil de usar com a idade: uma vez por dia para cada dez anos de vida.

- Imunidade Total Contra Ilusões. O Paladino sempre poderá diferenciar uma ilusão mágica de um objeto ou criatura real (não funciona contra disfarces ou metamorfose; apenas ilusões).

**Obrigações e Restrições:** da mesma forma que os Clérigos, Paladinos de Tanna-Toh \* .....

jamais podem recusar uma missão que envolve a busca por um novo conhecimento ou infumiuuu.

Um Paladino do Conhecimento SEMPRE diz a verdade, e NUNCA pode se recusar a responder uma pergunta — mesmo que isso resulte em sua própria morte. É totalmente proibido para eles esconder qualquer conhecimento.

## Paladino de Thyatis

**Custo:** 1

**Restrições:** Paladino

**Vantagens:** recebe Imortal gratuitamente; veja em Poderes Garantidos

**Desvantagens:** veja em Obrigações e Restrições

**Pontos de Vida e Magia:** Rx4

O Deus da Ressurreição tem Paladinos, embora eles sejam pouco conhecidos. Trazendo no peito, escudo ou flâmula a imagem sagrada da ave fénix, eles ensinam Arton que o bem e a justiça nunca morrem... assim como eles próprios.



i uuus os Paladinos de í nyutis buu imortais! Quando são mortos, retornam magicamente à vida após algum tempo (em geral 3d dias), não importando a causa da morte. Queime-o até as cinzas, e elas vão se reunir para refazer o corpo. Corte-o em mil pedaços, e esses pedaços se unem novamente. Afaste os pedaços, enterre bem longe um do outro... e não vai adiantar nada, pois um deles vai regenerar completamente e trazer o Paladino de volta.

Claro que esse dom torna o Paladino de Thyatis muito poderoso, mas ele não é invencível. Existe uma forma secreta de matá-lo, chamada Morte Verdadeira. Cada Paladino tem uma, escolhida secretamente pelo Mestre. Pode ser qualquer ato ou evento comum: um gole de vinho élfico, o beijo de uma fada, o soco de um ogre, o toque de um dragão, uma gota de chuva no outono... não importa. Se esse evento ocorrer com o Paladino de Thyatis, ele morrerá instantaneamente e não poderá ser ressuscitado.

Em geral, para descobrir qual sua Morte Verdadeira, o Paladino deve antes realizar uma grande missão para Thyatis. Essa informação só pode ser revelada ao Paladino por um grande representante deste deus: seu sumo-

sacerdote, um avatar ou o próprio Thyatis.

**Poderes Garantidos:** todo Paladino de Thyatis retorna à vida 3d dias após a morte, exceto em caso de Morte Verdadeira. (Personagens jogadores não recebem Pontos de Experiência em aventuras durante as quais tenham morrido!)

**Obrigações e Restrições:** o Paladino de Thyatis não pode se recusar a realizar uma missão, mesmo quando ela envolve o risco de entrar em contato com sua Morte Verdadeira.

## Paladino Único

**Custo:** O

**Restrições:** Paladino

**Vantagens:** recebe Patrono gratuitamente; veja em Poderes Garantidos

**Desvantagens:** Devoção (reduz de -1 em todas as Características quando faz qualquer coisa que não envolve obedecer seu mestre)

**Pontos de Vida e Magia:** Rx5

Arton tem centenas de divindades menores. Tecnicamente, qualquer criatura ou entidade muito poderosa pode ser um deus — um dragão, mago, gênio, ente, morto-vivo... — bastando que pelo menos mil devotos o reconheçam como tal. Estas divindades podem ter Clérigos livremente, tantos quantos puderem arrebatar; contudo, um deus menor pode ter apenas UM Paladino.

As relações entre este Paladino e seu deus são bem diferentes. O Paladino Único será sempre um guerreiro especial, um servo de confiança, um campeão encarregado de missões importantes. Enquanto um Paladino da Justiça pode jamais ver a face de Khalmyr durante toda a vida, o Paladino Único está sempre em contato com seu mestre — um contato mais pessoal, às vezes até afetivo. Não chegam a ser raros os romances entre uma divindade menor e seu Paladino(a).

O Paladino Único e seu mestre possuem uma ligação sobrenatural: um sempre sabe em que direção e distância o outro está, e também que tipo de emoção está sentindo

(apenas emoções, não pensamentos). Graças a essa ligação, em caso de grande perigo, a própria divindade pode vir ao socorro de seu guerreiro — coisa que ela realmente fará, pois considera o Paladino Único muito precioso. Mas claro que isso nem sempre será possível...

Divindades malignas não possuem Paladinos; não importa a quem sirva, todo Paladino segue o Código de Honra dos Heróis e da Honestidade — coisas que o tornariam inútil como servo de mestres cruéis.

**Poderes Garantidos:** em vez de um deus distante que mora nos céus, o Paladino Único serve a um mestre mais acessível, com muitos poderes e recursos. Como todo bom patrono, essa entidade pode prover o Paladino (e talvez seus companheiros) com mantimentos, equipamentos e meios de transporte para realizar suas missões.

O Paladino Único também pode, a qualquer momento, usar sua ligação telepática para pedir socorro a seu mestre. Existe uma boa chance (1-4 em 1d) de que ele apareça. No entanto, se recorrer a esse recurso, o Paladino não recebe Pontos de Experiência no final da aventura — mesmo que tenha realizado outras façanhas. Ele também não tem direito a tentar isso mais de uma vez em cada missão.

**Obrigações e**

**Restrições:** além de seguir os ideais próprios de todo Paladino, o Paladino Único deve obediência total a seu mestre,

## Paladino de Valkaria

**Custo:** O

**Restrições:** Paladino; apenas humanos

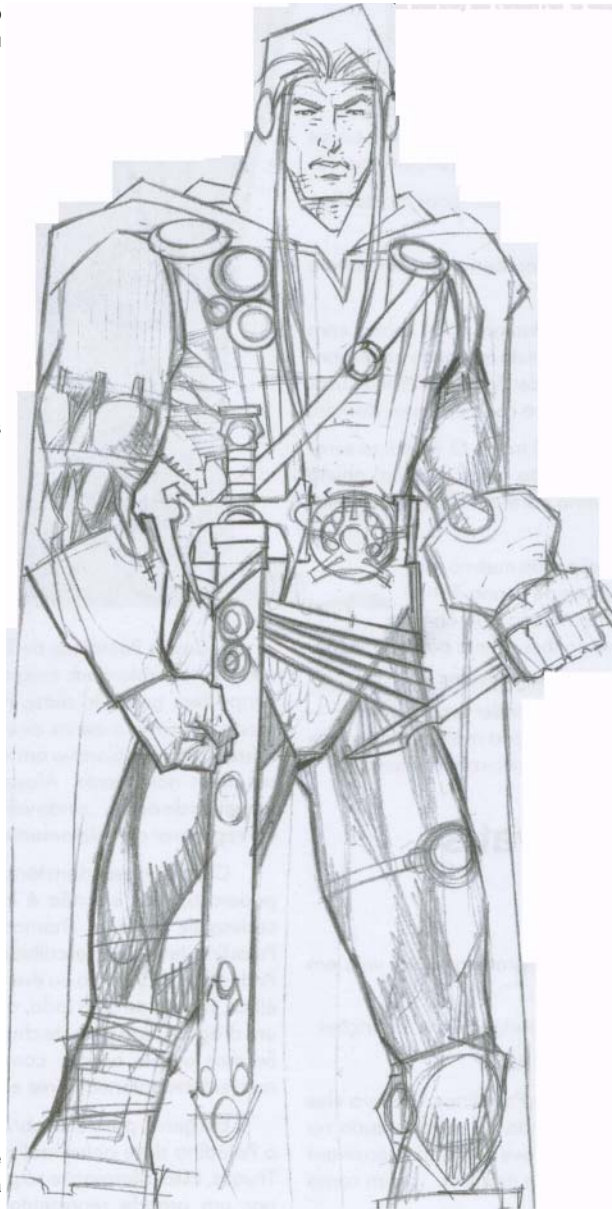
**Vantagens:** veja em Poderes Garantidos

**Desvantagens:** veja em Obrigações e Restrições

**Pontos de Vida e Magia:** Rx5

Alguns Paladinos são meio-elfos (que, apesar do nome, têm mais características humanas do que élficas). Existem também os anões Paladinos de Khalmyr — uma exceção compreensível, uma vez que o Deus da Justiça é também o Deus dos Anões. Mas, apesar de tudo, a imensa maioria dos Paladinos são humanos. E Valkaria é a deusa da humanidade.

Depois dos Paladinos de Khalmyr, os Paladinos de Valkaria são os mais numerosos em Arton — e também os mais obstinados, aqueles que melhor representam a determina-



cão e espírito aventureiro da raça humana. Eles buscam aventura tão apaixonadamente quanto buscam justiça. Quanto maior o desafio, quanto maior a dificuldade da missão, maior será seu desejo de participar.

Infelizmente, da mesma forma que ocorre com o Clérigo desta mesma deusa, o Paladino perde parte de seus poderes quando ultrapassa as fronteiras de Deheon. E dessa forma ele demonstra sua bravura, aventurando-se em terras distantes mesmo quando isso reduz suas forças.

Todo Paladino de Valkaria traz na placa peitoral, escudo ou flâmula a imagem da estátua de sua deusa.

**Poderes Garantidos:** o Paladino de Valkaria pode escolher um entre os Poderes Garantidos dos Clérigos desta deusa: Habilidades Linguísticas, Fúria Guerreira, Coragem Total ou Imunidade Total Contra Ilusões.

**Obrigações e Restrições:** o Paladino não pode usar magia além das fronteiras de Deheon. Os Poderes Garantidos, contudo, ainda funcionam.

Fora de Deheon, Paladinos de Valkaria não são reconhecidos como Paladinos verdadeiros. Apesar disso, eles devem atuar principalmente fora de Deheon: o Paladino recebe apenas metade dos Pontos de Experiência normais (arredondado para baixo) quando participa de aventuras neste reino.

## Sacerdote Negro

**Custo:** não pode ser comprado (apenas NPCs podem ter este kit)

**Restrições:** Clericato; apenas humanos e Meio-Elfos

**Vantagens:** veja em Poderes Garantidos

**Desvantagens:** como a única arma permitida para eles é a foice, seu dano só pode ser baseado em corte. Veja em Obrigações e Restrições

**Pontos de Vida:** Rx8 (Sacerdotes Negros têm muitos PVs devido a seu treinamento para resistir à dor)

**Pontos de Magia:** Rx4

Os Sacerdotes Negros são Clérigos de Leen, o Deus da Morte — na verdade, uma outra face do deus Ragnar. Ocorre que, enquanto Ragnar é venerado pelos goblinóides, Leen tem adoradores humanos e semi-humanos.

Os Clérigos de Leen se reúnem em pequenas e restritas sociedades secretas para praticar rituais de tortura, flagelação e sacrifícios humanos. Outrora raros, estes sacerdotes diabólicos estão se espalhando — um número cada vez maior de relatos sobre suas atividades



chega de vários pontos do Reinado. Sem dúvida existe ligação entre esse fato e a ascensão recente de Ragnar. De qualquer forma, tem sido trabalho comum para grupos de aventureiros investigar rumores sobre possíveis reuniões destes cultos.

Ser um Sacerdote de Leen não é fácil. Durante seu treinamento, o candidato deve realizar tarefas muito perigosas e tolerar muita dor. Agonia e sofrimento são companheiras fiéis destes Clérigos sinistros. Todos eles trazem o corpo repleto de cicatrizes — resultado dos muitos rituais de flagelação a que são submetidos.

O único tipo de arma permitida para os Clérigos de Leen é a foice. Essa arma é também o símbolo sagrado deste deus.

**Poderes Garantidos:** o Clérigo de Leen pode possuir um dos seguintes poderes:



## Sacerdotisa de Lena

**Custo:** 0

**Restrições:** Clericato; apenas mulheres; proibido para Construtos e Mortos-Vivos

**Vantagens:** veja em Poderes Garantidos

**Desvantagens:** veja em Obrigações e Restrições **Pontos de Vida e Magia:** Rx3

Lena, a Deusa da Fertilidade e da Cura, é venerada principalmente em pequenas vilas e regiões rurais — onde suas Clérigos rogam à deusa que traga saúde e boas colheitas. Em cidades maiores, o aspecto "curandeiro" de Lena é mais exaltado. É comum ouvir preces em seu templo quando os exércitos voltam de suas guerras, suplicando para que os feridos sejam curados.

Esta é uma deusa pacífica, feminina, e o mesmo ocorre com suas Clérigos. Mesmo assim, elas não hesitam em socorrer grupos de aventureiros que possam necessitar de sua magia de cura. Em tempos de guerra elas acompanham os exércitos e curam os feridos. Boa parte das cidades e vilas de Arton têm um templo para louvar Lena.

As Clérigos desta deusa são iniciadas desde pequenas. As discípulas ingressam em seu estudo normalmente na idade de nove anos. Aos doze, boa parte delas já consegue realizar magias simples. Os templos são organizados por matriarquia: a Clérigo mais velha é quem assume o comando.

Sacerdotisas de Lena vestem cores brilhantes como verde, amarelo e branco. Dizem que elas têm mania de limpeza: gostam de roupas limpas e banhos constantes. Seu símbolo sagrado é uma lua prateada, que costumam exibir nas roupas ou em uma tiara de prata.

**Poderes Garantidos:** todas as magias de cura usadas por estas Clérigos sempre conseguem acerto automático e efeito máximo; não é preciso jogar os dados.

A Clérigo também pode lançar as magias Cura Mágica, Cura Total e Verter Água de Pedra uma vez por dia, como habilidades naturais, sem gastar Pontos de Magia.

Mesmo com seus poderes mágicos de cura, Clérigos de Lena também têm grande habilidade com medicina natural. Elas recebem um bônus de +1 em todos os testes ligados a medicina, e sempre conseguem restaurar duas vezes mais PVs que o normalmente permitido por essas técnicas.

**Obrigações e Restrições:** apenas mulheres podem ser Clérigos de Lena. Uma Clérigo precisa dar à luz pelo menos uma vez antes de receber seus poderes divinos. A fecundação, realizada no dia do plantio, é um mistério muito bem guardado pelas sacerdotisas — mas conta-se que nessas ocasiões a própria deusa desce dos céus e fecunda suas discípulas. Quase todas as crianças geradas pelas Clérigos são meninas, que mais tarde se tornam discípulas e novas servas.

Clérigos de Lena são totalmente proibidas de lutar, usar armas ou qualquer magia capaz de causar dano. Em situações de combate, elas podem apenas usar magias para proteger, ajudar ou curar a si e seus companheiros. Diante de um inimigo superior, elas podem escolher apenas fugir, render-se ou aceitar a morte: para uma Clérigo da Cura, é preferível perder a própria vida a tirá-la de outra criatura.

- **Comando Corporal.** O Clérigo pode, uma vez por dia, lançar a magia Marionete — que permite controlar todos os movimentos da vítima, caso ela falhe em um teste de Resistência. Esta é uma habilidade natural, e não consome Pontos de Magia.

- **Fúria Guerreira.** Uma vez por dia, o Clérigo pode invocar uma fúria guerreira que confere um bônus de H +1 e FA final +1, até o fim de uma batalha.

- **Aura de Pânico.** Uma vez por dia o Clérigo pode criar uma aura de medo com 2m de raio, obrigando qualquer criatura a fugir se não passar nos testes adequados (o efeito é igual à magia Pânico).

**Obrigações e Restrições:** Sacerdotes Negros são proibidos de usar qualquer arma — exceto a foice, símbolo sagrado de Leen. Seguidores de Leen devem oferecer um sacrifício humano (ou semi-humano) a seu deus todos os meses, em ritual. Desnecessário dizer que esta "prática" faz com que sejam caçados em todo o Reinado.

# Samurai de Lin-wu

**Custo:** 2

**Restrições:** Paladino; apenas humanos, Elfos e Meio-Elfos de descendência tamuraniana; proibido para mulheres

**Vantagens:** recebe Mestre, Aliado (cavalo de guerra: F2, HI, R2, AI, PdFO, Aceleração) e Cavalgar gratuitamente; pode comprar uma katana como Arma Especial (Sagrada, Vorpal) por 2 pontos; começa com o dobro do dinheiro inicial

**Desvantagens:** Devoção (reduz de -1 em todas as Características quando faz qualquer coisa que não envolve obedecer Lin-Wu); além do Código de Honra dos Heróis e da Honestidade (que todo Paladino deve seguir), deve também adotar um destes Códigos: dos Cavalheiros, de Combate ou da Derrota

**Pontos de Vida e Magia:** Rx5

O Samurai de Lin-Wu é simplesmente um Paladino, o guerreiro sagrado do Deus Dragão. Assim como o guerreiro Samurai comum se destaca por sua nobreza, etiqueta e aristocracia, o Samurai de Lin-Wu é notório por receber poder mágico do deus tamuraniano. Exceto por este detalhe, eles são muito parecidos.

O Paladino de Lin-Wu também segue um severo código de obediência e servidão. Mas, em vez de servir a um lorde, ele serve ao próprio Deus Dragão e aos altos-sacerdotes de sua ordem. Estes Paladinos formam a guarda de elite dos templos e do bairro de Nitamu-ra. Muitas vezes também organizam expedições à antiga Tamu-ra, hoje área de Tormenta, em busca de artefatos tamuranianos. Poucas são bem-sucedidas...

Uma vez que o Deus Dragão dificilmente vai morrer, um Samurai de Lin-Wu nunca vai realizar o suicídio ritual por falhar na proteção de seu mestre. Mesmo assim, sua disciplina e lealdade são inflexíveis. O Paladino deve seguir cada comando de seu deus, e também obedecer a um código de honra próprio da ordem.

Essa devoção é tão manha que, quando não está empenhado em uma missão para seu mestre, o poder do Samurai diminui (reduz de -1 em TODOS os seus testes). O mesmo acontece com um Samurai abandonado por Lin-Wu — ele será

um ronin, sofrendo os mesmos males, além de perder também seus Poderes Garantidos.

Da mesma forma que o Samurai comum, o Paladino de Lin-Wu também usa armadura de fino acabamento, trazendo no elmo um adorno metálico em forma de dragão. Suas armas também são o arco daikyū, a espada wakizashi e a espada katana.

**Poderes Garantidos:** como o Clérigo, o Paladino deste deus jamais tem sua palavra questionada. Eles também podem escolher um entre os poderes descritos abaixo:

- **Grito de Kiai.** O Paladino pode concentrar sua energia espiritual em um único golpe, realizando um acerto crítico automático (FA=Fx2 ou PdFx2 + H + 6) até três vezes por dia.

- **Coragem Total.** O Paladino é totalmente imune a qualquer forma de medo, seja natural ou mágico.

- **Imunidade Total Contra Ilusões.** O Paladino sempre poderá diferenciar uma ilusão mágica de um objeto ou criatura real (não funciona contra disfarces ou metamorfose; apenas ilusões).

**Obrigações e Restrições:** apenas homens de descendência tamuraniana podem ser Paladinos de Lin-Wu. Isso não é permitido para mulheres.

Paladinos de Lin-Wu só podem usar armas típicas de seu povo (katana, nunchaku, daikyū, shuriken...).





## Servo da Tormenta

**Custo:** não pode ser comprado (apenas NPCs podem ter este kit)

**Restrições:** Arena (H + 2 em áreas de Tormenta); proibido para personagens com o Código de Honra dos Heróis e/ou da Honestidade; proibido para personagens com Focus em Luz.

**Vantagens:** Aliado (veja adiante), Patrono (um Lorde da Tormenta), Resistência a Magia.

**Desvantagens:** Má Fama (pode apostar!)

**Pontos de Vida e Magia: Rx5**

O Servo da Tormenta é um serviçal diabólico dos seres infernais que comandam a Tormenta. Após jurar lealdade a estes monstros, um aventureiro será corrompido com poderes malignos.

Um Servo da Tormenta não sofre nenhum redutor em suas Características ou Focus quando entra em áreas de Tormenta, e também não é afetado por chuva ácida, neblina venenosa, relâmpagos e outros efeitos climáticos nocivos da Tormenta (embora ainda sofra dano normal por ácido, veneno e raios de origem diferente). Para todos os efeitos, é como se ele estivesse sempre protegido pela magia Proteção Contra a Tormenta.

O Servo não precisa fazer testes para evitar a loucura provocada por ver demônios da Tormenta. Na verdade, ele tem como Aliado um demônio feito com pontuação igual à sua, e que evolui na mesma medida — caso o Servo use 1 O PEs para aumentar um ponto, o demônio também aumenta um ponto. O Aliado será geralmente uma montaria, com aspecto de cavalo insetóide, mas também pode ter outra configuração.

O demônio tem Invulnerabilidade a ácido, eletricidade, veneno, fogo normal e qualquer ataque não mágico, além de Armadura Extra contra fogo mágico (não precisa pagar pontos por isso). O demônio também sobre os efeitos de Modelo Especial, Inculto e Monstruoso (sem receber pontos por isso), e pode comprar apenas as Vantagens seguintes: Aceleração, Ataque Especial, Ataque Múltiplo, Levitação, Membros Elásticos, Membros Extras, Tiro Múltiplo.

Um Servo da Tormenta também é automaticamente reconhecido e obedecido por qualquer demônio da Tormenta que tenha Habilidade menor que a sua. Demônios com Habilidade igual ou maior não o obedecem, mas também não atacam o Servo — a menos que sejam atacados primeiro. Um Servo da Tormenta pode comandar mesmo tempo até um demônio para cada ponto de Habilidade que tenha (sem incluir seu próprio Aliado, que não conta nesse limite).



## Sszzaazita

**Custo:** não pode ser comprado (apenas NPCs podem ter este kit)

**Restrições:** Clericato

**Vantagens:** veja em Poderes Garantidos

**Desvantagens:** veja em Obrigações e Restrições

**Pontos de Vida e Magia: Rx4**

Clérigos de Sszzaas, o Deus da Traição e das serpentes, sempre foram caçados como criminosos — e quando seu deus foi quase destruído, eles perderam seus poderes e a ordem quase desapareceu. Mas agora, com o retorno parcial do Corruptor, os Sszzaazitas estão voltando à ativa.

Esses sacerdotes são extremamente práticos e inteligentes, quase sempre recorrendo a métodos considerados desonrados ou covardes: veneno, chantagem, intriga, mentiras e quaisquer meios que se provem úteis. Sua ordem crê que este é o caminho daqueles que devem comandar o mundo. Para eles a força bruta é apenas uma ferramenta, assim como magia, itens mágicos, aliados... seu único grande objetivo é o poder.

Mesmo entre os sacerdotes não há uma união verdadeira, pois eles consideram plenamente normal matar um colega para tomar sua posição. Afinal, se a vítima não antecipou esse perigo, não era digna de servir a Sszzaas...

Sendo um culto proibido, os Sszzaaazitas não usam roupas típicas que possam denunciá-los, e nem exibem abertamente seu símbolo sagrado — um polígono de sete lados, com a imagem de uma cobra naja vertendo veneno pelas presas.

**Poderes Garantidos:** Clérigos da Traição têm todos os seguintes poderes:

- **Cajado em Cobra.** O Clérigo pode lançar, uma vez por dia, a magia Cajado em Cobra como uma habilidade natural, sem gastar Pontos de Magia.

- **Familiar Serpente.** O Sszzaaazita possui uma cascavel como seu familiar. Os Pontos de Vida do animal são acrescentados aos do próprio Clérigo. Para mais detalhes veja os tópicos Familiares e Serpentes Venenosas no **Guia de Monstros de Arton.**

- **Arma Envenenada.** Sszzaaazitas são mestres na fabricação de venenos. Sempre que conseguem um resultado I em seu teste de Habilidade para atacar (ou um acerto crítico), a vítima faz um teste de Resistência +2; falha provoca inconsciência (os PVs da vítima caem para 0).

- **Imunidade Contra Venenos.** O Clérigo é totalmente imune a venenos de qualquer tipo, normais ou mágicos.

**Obrigações e Restrições:** Clérigos de Sszzaaas devem, pelo menos uma vez por semana, realizar um ato que resulte na corrupção de um inocente. Isso significa convencer ou enganar uma pessoa bondosa para que realize um ato genuinamente maligno, mesmo que seja sem ter consciência disso. Foram muitos os Clérigos e Paladinos que perderam seu status sagrado porque pensavam estar realizando o bem, mas na verdade eram enganados por estes vilões.

O Clérigo também deve fazer um sacrifício ritual humano (ou semi-humano) em honra a seus deuses, pelo menos uma vez por semana. Geralmente vários Clérigos se reúnem para realizar o sacrifício em conjunto (basta uma vítima para cada ritual, não importa a quantidade de Clérigos). Novamente, a vítima deve ser uma pessoa bondosa e inocente.

Assim que são descobertos, estes sacerdotes são imediatamente caçados pelas autoridades, heróis ou até pelo próprio povo enfurecido.

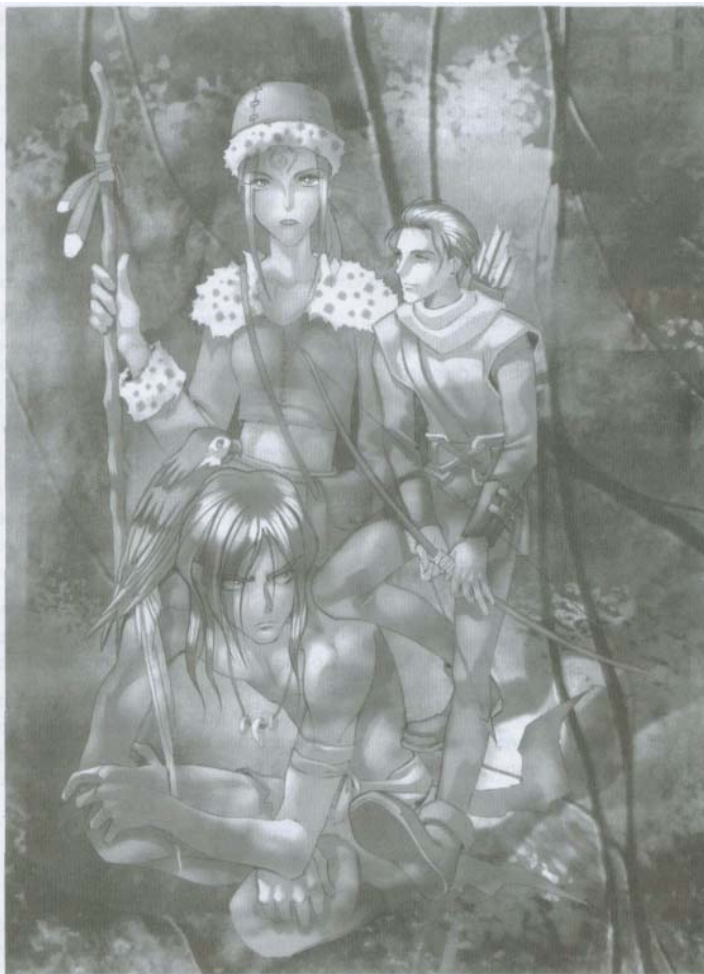
## Xamã de Allihanna

**Custo:** 0

**Restrições:** Clericato; proibido para Construtos e Mortos-Vivos

**Vantagens:** veja em Poderes Garantidos; também recebe Sobrevivência gratuitamente

**Desvantagens:** Devoção (reduz de -1 em todas as Características quando está fora de sua tribo, vila ou aldeia)



**Pontos de Vida e Magia:** Rx3

Ao contrário do recluso Druida, que age sozinho ou em pequenas seitas formadas apenas por outros Druidas, o Xamã de Allihanna tem um papel mais parecido com o de um sacerdote. Ele costuma ser encontrado atuando em pequenas comunidades ou tribos; ele é o Clérigo dos bárbaros, o guia espiritual em sociedades primitivas. Podemos ver com clareza essa diferença comparando as personagens Lisandra (uma Druida) e Odara (uma Xamã).

Em uma aldeia, o Xamã é uma figura de grande importância. Ele costuma ser a única pessoa no local com poderes mágicos, e representa a ligação entre o mundo dos homens e o mundo dos espíritos. Eles curam doenças, abençoam e adivinham o futuro, entre outras tarefas "sobrenaturais". Na maior parte das vezes são membros muito respeitados e poderosos em suas tribos — ou, em certos casos, temidos.

Ao contrário dos selvagens Druidas, o Xamã tem maior aptidão para lidar com pessoas. Na verdade, em uma tribo de bárbaros, ele talvez seja o mais indicado para lidar com forasteiros e "gente civilizada". Mesmo assim ele ainda será amável com animais, geralmente recebendo de volta a mesma gentileza.

**Poderes Garantidos:** como os Druidas, Xamãs de Allihanna podem falar com os animais livremente. A compreensão depende da inteligência do animal. Esta habilidade também pode funcionar com alguns monstros

"naturais", como dinossauros, grifos e lagartos-gigantes; mas não com mortos-vivos, golens, demônios e outros de natureza sobrenatural ou artificial.

Xamãs jamais se perdem em lugares selvagens, sempre sabendo de maneira instintiva em que direção fica o Norte. Eles também recebem um dos seguintes poderes:

- **Dom da Profecia.** Em certos momentos, sem qualquer controle por parte do Xamã, ele pode ter súbitas visões do futuro. Também pode ter essas visões (nem sempre claras) concentrando-se com calma.

- **Memória Racial.** Como guardião dos conhecimentos e cultura de sua tribo, o Xamã pode acessar memórias de seus ancestrais e "lembrar" de coisas que na verdade nunca aprendeu. Com um sucesso em um teste de Habilidade, você pode ter uma vaga impressão sobre alguma coisa ("Esta caverna é maligna..."; "Este animal é venenoso...")

- **Habilidades Médicas.** Mesmo possuindo poderes mágicos de cura, o Xamã também tem grande habilidade com medicina natural. Ele recebe um bônus de +1 em todos os testes ligados a medicina, e sempre consegue restaurar duas vezes mais PVs que o normalmente permitido por essas técnicas.

**Obrigações e Restrições:** Xamãs são vitais em sua própria sociedade, e têm grandes obrigações para com sua gente. Eles não são livres para se aventurar ou ficar ausentes durante longas missões — exceto em casos de extrema urgência, quando essas missões têm como objetivo ajudar ou salvar a própria tribo.

Note que "aventurar-se para conquistar poder para defender melhor meu povo" NÃO é um pretexto aceitável. Portanto, embora este kit possa ser adotado por personagens jogadores, ele é pouco recomendado.

## Xamã do Grande Animal

**Custo:** O

**Restrições:** Clericato; proibido para Construtos e Mortos-Vivos

**Vantagens:** veja em Poderes Garantidos; também recebe Sobrevivência gratuitamente

**Desvantagens:** Devoção (reduz de -1 em todas as Características quando está fora de sua tribo, vila ou aldeia)

**Pontos de Vida e Magia:** Rx3

Nem todos os Xamãs de Allihanna conhecem a deusa por esse nome. Entre os bárbaros é muito comum o costume de venerar um animal espiritual, o totem sagrado de sua tribo.

Alguns estudiosos teorizam que cada um desses espíritos representa uma divindade menor — mas isso é um erro. Embora existam muitos deuses menores ligados a animais, todos os Xamãs do Grande Animal são na verdade Clérigos de Allihanna. Isso ocorre porque a própria deusa pode assumir a forma de qualquer espécie animal. Isso significa que tanto o Deus Macaco da Grande Savana quanto o Urso Dourado das Montanhas Sanguinárias são faces desta deusa, assim como centenas de outros cultos animais de Arton.

Exceto por esses detalhes, o Xamã do Grande Animal não é muito diferente de um Xamã de Allihanna conven-

cional. Ele pode ser reconhecido por exibir, como símbolo sagrado, a imagem do animal que ele venera.

**Poderes Garantidos:** ao contrário do Xamã de Allihanna, o Xamã do Grande Animal só consegue se comunicar com um único tipo de animal — aquele que seu deus representa. A compreensão depende da inteligência do animal.

Xamãs jamais se perdem em lugares selvagens, sempre sabendo de maneira instintiva em que direção fica o Norte. Eles também recebem um dos seguintes poderes:

- **Memória Racial.** Como guardião dos conhecimentos e cultura de sua tribo, o Xamã pode acessar memórias de seus ancestrais e "lembrar" de coisas que na verdade nunca aprendeu. Com um sucesso em um teste de Habilidade, você pode ter uma vaga impressão sobre alguma coisa ("Esta caverna é maligna..."; "Este animal é venenoso...")

- **Companheiro Animal.** O Xamã tem como aliado um animal que representa seu deus. Esse animal pode ser qualquer das espécies permitidas para o Druida de Allihanna, com as mesmas restrições.

- **Transformação em Animal.** O Xamã pode, uma vez por dia, se transformar no animal que representa seu deus. Segue as mesmas restrições do Druida de Allihanna.

**Obrigações e Restrições:** como todo Xamã, este personagem é importante demais para seu povo. Não tem liberdade para se ausentar durante longos períodos e participar de aventuras, exceto quando o destino da tribo está em jogo.

Por venerar uma única espécie, o Xamã do Grande Animal não é amigo de TODOS os animais — apenas daquele que seu deus representa. Esse animal é sagrado: o Xamã nunca pode atacar ou ferir um deles, nem mesmo em defesa própria.

## Xamã de Megalokk

**Custo:** I

**Restrições:** Clericato; proibido para Construtos e Mortos-Vivos

**Vantagens:** veja em Poderes Garantidos

**Desvantagens:** veja em Obrigações e Restrições

**Pontos de Vida e Magia:** Rx5

Muitas criaturas setornam Xamãs de Megalokk: goblins, orcs, meio-orcs, ogres, minotauros, centauros e quaisquer outras raças permitidas para personagens jogadores.

Também há humanos, elfos e anões que se tornaram servos de Megalokk, mas eles são raros — e certamente não podem ser encontrados em reinos ou cidades. Preferem regiões remotas e perigosas, especialmente Lamnor, Galrasia ou as Montanhas Sanguinárias. Uns poucos conseguem a incrível façanha de viver em harmonia com os monstros de uma região; outros, ainda mais raros, chegam a comandar esses monstros.

Estes Xamãs são permitidos para personagens jogadores. Mas, para eles, as regras são diferentes:

**Poderes Garantidos:** Clérigos dos monstros podem falar livremente o idioma de qualquer monstro inteligente. Eles também podem tentar falar com monstros não

inteligentes, mas nem sempre a compreensão será completa — depende da inteligência do próprio. Esta habilidade também pode funcionar com animais normais, mas nem sempre.

O Xamã de Megalokk também pode, uma vez por dia, lançar uma das seguintes magias: Monstros do Pântano, Nobre Montaria, Pacto com a Serpente, Praga de Kobolds ou Tropas de Ragnar (todas com poder equivalente a Focus 3). Esta é uma habilidade natural, que não consome Pontos de Vida ou de Magia.

Assim como Clérigos da Natureza, Clérigos de Megalokk jamais se perdem em lugares selvagens, sempre sabendo de maneira instintiva em que direção fica o Norte.

**Obrigações e Restrições:** para ser Xamã de Megalokk, um humano ou semi-humano deve abandonar totalmente seu antigo modo de vida e abraçar a cultura da espécie de monstro que escolheu. Isso será extremamente difícil — a maioria dos que tentaram acabaram devorados por aqueles que queriam proteger. Para os que conseguem, contudo, o prêmio é compensador: a confiança total de uma espécie de monstro.

Clérigos de Megalokk só podem usar as mesmas armas e armaduras usadas pela espécie de monstro que protege. Se essa espécie não usa nenhuma arma ou armadura, o mesmo vale para o Clérigo.

## Xamã Monstro de Megalokk

**Custo:** não pode ser comprado (apenas NPCs podem ter este kit)

**Restrições:** apenas criaturas não permitidas para personagens jogadores: consulte o **Manual dos Monstros** ou o **Guia de Monstros de Arton**

**Vantagens:** atributos máximos para sua espécie. Exemplo: uma esfinge tem F2-3, H1-4, R2-3, A3-5, PdFO, Levitação, Idiomas e Focus 0-5 em Caminhos variados. Uma esfinge Xamã de Megalokk terá F3, H4, R3, A5, PdFO, Levitação, Idiomas e Focus 5 em Caminhos variados.

**Desvantagens:** veja em Obrigações e Restrições

**Pontos de Vida e Magia:** Rxó

Sob a maioria dos aspectos, servos de Megalokk são idênticos aos servos de Allihanna; Druidas ou Xamãs de tribos bárbaras, vivendo em florestas, savanas, pântanos e outras áreas selvagens. A maior diferença, claro, é que eles têm mais contato com monstros. Na verdade, a maioria deles SÃO monstros.

Quase todos os Clérigos deste deus são monstros inteligentes que vivem em qualquer tipo de sociedade: goblinóides, ogres, ores, kobolds, centauros, minotauros, licantropos, trogloditas, homens-lagarto, povos-dinossauro e até alguns dragões (mas não mortos-vivos). Geralmente estes Xamãs assumem a liderança de suas tribos através do medo que seu poder inspira. Vale lembrar que nem todos os monstros adoram Megalokk — existem aqueles que preferem cultuar sua irmã Allihanna, ou outros deuses.

**Poderes Garantidos:** Clérigos dos Monstros podem falar livremente o idioma de qualquer monstro inteligente. Eles também podem tentar falar com monstros não inteligentes, mas nem sempre a compreensão será completa — depende da inteligência do próprio. Esta habilidade também pode funcionar com alguns animais normais, mas nem sempre.

Quando se torna um Xamã de Megalokk, um monstro sofre uma espantosa transformação: ele fica maior, mais forte e mais inteligente. Este sacerdote sempre terá os Atributos, Características, Focus, Pontos de Vida e Magia máximos permitidos para sua espécie.

Assim como Clérigos da Natureza, Clérigos de Megalokk jamais se perdem em lugares selvagens, sempre sabendo de maneira instintiva em que direção fica o Norte.

**Obrigações e Restrições:** para ser um Clérigo deste deus, uma criatura deve assumir o compromisso de proteger sua própria espécie e lutar por sua supremacia entre os animais e monstros. Seu grande objetivo é ajudar seus protegidos a ascender na escala evolucionária. Ele se torna o guardião máximo da cultura e costumes de sua raça, ensinando aos filhotes o modo de sua gente.

Também cabe ao Clérigo evitar o contato de sua espécie com outras criaturas (exceto, talvez, como comida...).





Parte 3

# Magos

Em Arton, onde a magia pode realizar as mais incríveis façanhas e substituir artefatos tecnológicos, os Magos são extremamente importantes.

Enquanto os servos dos deuses preferem prestar serviços a uma entidade poderosa em troca de suas magias, os magos não acreditam nesse tipo de acordo. Eles conquistam seus poderes de outras maneiras. Alguns o fazem com esforço, estudo e disciplina, estudando com um mestre, da mesma forma que aprendemos qualquer ciência. Outros pesquisam sozinhos, participando de aventuras para encontrar e desvendar novos segredos. E existem ainda aqueles que nascem com magia correndo nas veias, ou recebem esse poder de forma involuntária.

## Magias Iniciais

Todo Mago já começa conhecendo certa quantidade de magias. Quando este tópico diz "padrão", as Magias Iniciais são: Ataque Mágico, Aumento de Dano, Cancelamento de Magia, Corpo Elemental, Criatura Mágica, Cura Mágica, Cura Sagrada, Detecção de Magia, Força Mágica, Ilusão, Invisibilidade, Proteção Mágica, Proteção Contra o Elemento, Transporte.

Para a maioria dos kits de Magos, a lista de Magias Iniciais será diferente. O Ilusionista, por exemplo, começa conhecendo apenas Borrão, Cores, Detecção de Magia, Detecção de Invisibilidade, Ilusão, Ilusão Avançada, Ilusão Total, Invisibilidade e Luz. Mas ele ainda pode aprender de forma normal quaisquer outras magias que não façam parte da lista. O aprendizado e descoberta de novas magias está entre os maiores objetivos de todo mago aventureiro.

O fato de conhecer as Magias Iniciais NÃO significa que o Mago seja automaticamente capaz de lançá-las. Para isso ele deve também satisfazer as exigências de cada magia.

## Acadêmico

**Custo:** I **Restrições:**

nenhuma

**Vantagens:** recebe gratuitamente Genialidade e a Perícia Idiomas; pode comprar qualquer outra Perícia e Memória Expandida por apenas 1 ponto cada

**Desvantagens:** nenhuma

**Pontos de Vida e Magia:** Rx2

Este Mago está longe de ser do tipo aventureiro. Em vez de acumular poder para lançar magias, ele prefere se dedicar ao estudo e conhecimento teórico dessas mesmas magias. O Acadêmico é devotado a escrever e preservar livros e pergaminhos sobre magia, grandes Ma-

gos, criaturas mágicas e assuntos relacionados.

O Mago Acadêmico tenta aprender e descobrir novas magias mesmo que nunca seja capaz de executá-las — para ele, isso não importa. Alguns nem mesmo podem ser considerados Magos, pois não possuem poder mágico algum! Seu grande objetivo está em acumular conhecimento, coisa que eles fazem com tanta devoção quanto os clérigos de Tanna-Toh. Quanto mais rica e completa sua biblioteca, maior sua satisfação.

Alguns Acadêmicos são generosos, divulgando o conhecimento que conquistaram para todos os interessados (muitos se tornam instrutores na Academia Arcana, ou têm suas próprias escolas no reino de Wynlla); outros são extremamente reclusos e paranóicos, afastando-se da sociedade e protegendo seus livros contra "intrusos".

Os Acadêmicos mais ricos costumam contratar grupos de aventureiros para investigar rumores, resgatar itens perdidos ou capturar criaturas raras; aqueles com menos recursos acompanham pessoalmente esses mesmos aventureiros, na esperança de descobrir informações valiosas enquanto oferecem seu próprio conhecimento em troca.

Todo Acadêmico sabe ler, escrever e conhece os idiomas de quase todos os povos de Arton, incluindo idiomas de povos bárbaros ou raças bestiais.

**Magias Iniciais:** padrão

## Adepta de Wynna •

**Custo:** I

**Restrições:** apenas mulheres humanas, Elfas e Meio-Elfas

**Vantagens:** Clericato; pode comprar Idiomas por apenas 1 ponto

**Desvantagens:** nenhuma

**Pontos de Vida:** Rx2

**Pontos de Magia:** Rx4

Wynna, a Deusa da Magia, é feminina. Por esse motivo, algumas magas acreditam que apenas as mulheres realmente têm direito ao uso da magia — e que os





homens fiquem com suas brutais espadas e armaduras. É possível que elas estejam carretas em sua forma de pensar, porque são abençoadas pela deusa Wynna com poderes divinos: podem lançar magias de Mago e de clérigo com igual facilidade, mesmo sem ser realmente clérigos.

As Adeptas de Wynna são uma espécie de "facção feminista" das magas de Arton. Pertencem a uma ordem que segue uma hierarquia rígida, comandada por uma maga suprema — uma mulher misteriosa, conhecida apenas como Madame Lua. Seu rosto está sempre coberto por uma máscara. O cabelo rosado sugere que seja uma elfa ou meio-elfa, mas isso pode ser apenas efeito de magia. Há suspeitas de que Madame Lua seja na verdade a esposa de um poderoso nobre do reino de Wynlla.

As Adeptas estão sediadas também em Wynlla, onde realizam suas reuniões em locais secretos. Elas são pouco tolerantes com homens — especialmente Magos, que em sua opinião "estão usurpando o poder de Wynna". Acredita-se que, secretamente, alguns grupos mais radicais de Adeptas caçam e matam quaisquer Magos masculinos. Madame Lua nega essas acusações, mas é bem possível que seja ela própria a mandante dos crimes.

Apesar desses rumores sórdidos, existem mulheres nobres e honradas entre as Adeptas. Elas participam de grupos aventureiros da mesma forma que qualquer Mago, buscando aumentar seus poderes. Em geral elas têm bons conhecimentos linguísticos. São, no entanto, pessoas difíceis de se lidar: não aceitam ordens de homens e sempre tentam assumir a liderança do grupo.

**Magias Iniciais:** padrão

## Alquimista

**Custo:** 0

**Restrições:** apenas personagens com Arena, Clericato, Mestre, Patrono ou Riqueza

**Vantagens:** Focus +1 para fabricar poções; pode comprar Ciência por apenas 1 ponto

**Desvantagens:** nenhuma

**Pontos de Vida:** Rx2

**Pontos de Magia:** Rx3

O Alquimista é um Mago especializado no preparo de poções. Ele pesquisa materiais, ingredientes e formas de preparo para todo tipo de poção e elixir mágico. Uma vez que as mais poderosas fórmulas e ingredientes só podem ser obtidos em lugares secretos, remotos ou perigosos, é comum que estes Magos participem de missões com grupos de aventureiros. Outros, mais ricos, preferem pagar pelos serviços desses grupos.

Poções mágicas são produtos em estado líquido acomodados em frascos. Um frasco completo pode conter até 4 doses: cada dose, quando usada de forma adequada, pode realizar um efeito da mesma forma que uma magia. Magias sustentáveis lançadas a partir de poções duram uma hora.

Para que um Alquimista consiga fabricar uma poção ele precisa de três coisas. Primeiro, deve conhecer e ser capaz de lançar a magia necessária. Para esse propósito apenas ele recebe um bônus de +1 no Focus em todos os

Caminhos. Esse bônus NÃO é válido por lançar magias, apenas para o preparo de poções.

Segundo, o Alquimista precisa de ingredientes raros e caros: escamas de basilisco, olhos de cocatriz, cauda de quimera... coisas obtidas através de aventuras, viagens a lugares perigosos, investigações trabalhosas e combates contra criaturas estranhas. Em termos de jogo, para cada ponto de Focus usado na magia, o Alquimista deve gastar um Ponto de Experiência (uma dose de poção de Imagem Turva, por exemplo, consome 2 pontos). Pontos gastos assim, é claro, não podem ser usados para evoluir o personagem. Grupos de aventureiros podem se unir para procurar ingredientes de poções, cedendo seus Pontos de Experiência (ou, seja, ingredientes) para o Mago.

E terceiro, produzir poções exige um templo ou laboratório bem equipado. Mesmo com os ingredientes em mãos, a fabricação vai levar um dia para cada ponto de Focus exigido pela magia. Poções só podem ser fabricadas durante os intervalos entre as aventuras, nunca durante.

**Magias Iniciais:** padrão

## Artífice

**Custo:** não pode ser comprado (apenas NPCs podem ter este kit)

**Restrições:** Terra 6; apenas personagens com Arena, Clericato, Mestre, Patrono ou Riqueza

**Vantagens:** Ciência

**Desvantagens:** nenhuma

**Pontos de Vida:** Rx3

**Pontos de Magia:** Rx4

O Artífice é um Mago especializado na fabricação de armas, armaduras, escudos e outros itens mágicos. Este tipo de atividade exige muita magia e experiência, de forma que apenas Magos extremamente poderosos conseguem ser Artífices.

Fabricar um item mágico é muito mais difícil que fazer poções. Para cada ponto de Focus exigido pela magia a ser aplicada, o Mago deve gastar dez Pontos de Experiência (representando os metais e outros materiais raros que ele precisa encontrar). Então, uma Espada Vorpál (Ar ou Luz 4) vai consumir nada menos que 40 PEs, enquanto um escudo com Invulnerabilidade: PdF (Focus 6 em três Caminhos) custaria 180 PEs!!!

A fabricação de um item mágico é também demorada: trinta dias para cada ponto de Focus exigido pela magia. Também exige-se um templo ou laboratório bem equipado. E além de tudo isso, o Mago precisa ainda lançar sobre o item a magia Permanência, que exige Terra 6. Assim, é impossível para

personagens recém-criados adotar este kit — apenas NPCs.

Em geral, Artífices não participam de aventuras. Costumam ser Magos experientes ou aposentados, que já tiveram sua vida de missões perigosas. Agora eles preferem empregar seu talento fabricando itens mágicos para uso pessoal, ou para pessoas de confiança, ou simplesmente para fins comerciais. É comum que sejam muito ricos e contratem grupos de aventureiros para buscar os materiais raros de que precisam.

**Magias Iniciais:** padrão, mais Permanência

## Bruxo

**Custo:** 3

**Restrições:** nenhuma

**Vantagens:** recebe Arcano e Patrono gratuitamente

**Desvantagens:** Devoção (reduz de 1 em todas as Características e Focus quando faz qualquer coisa que não envolve obedecer seu Patrono)

**Pontos de Vida:** Rx3

**Pontos de Magia:** Rx4

De modo geral, os Magos se orgulham de conquistar seus poderes através de empenho próprio, em vez de atuar como servos ou devotos para os deuses. Mas existe um tipo de Mago — o Bruxo — muito semelhante a um clérigo, pois ele também recebe sua magia de uma entidade poderosa. A diferença é que essa entidade não precisa,

necessariamente, ser um deus: pode ser um gênio (o caso mais comum), dragão, fada, elemental, lich ou outro tipo de criatura com grande poder mágico. E o Bruxo atua como seu servo, recebendo magia em troca da realização de missões.

Muitos Bruxos são malignos: atraídos pela ambição e ganância, fazem pactos com entidades diabólicas e aceitam cometer qualquer crime em troca de poder mágico. Mas os Bruxos podem ser tão variados quanto aqueles a quem obedecem. Existem alguns a serviço de \*x fadas poderosas em Pondsônia, bem como outros que servem aos entes da floresta. Portanto, Bruxos também podem ser nobres e benignos.

Da mesma forma que o clérigo, muitas vezes o Bruxo deve cumprir certos votos ou compromissos para receber as graças de seu patrono. Entidades malignas podem exigir coisas humilhantes,





criminosas e até sacrifícios humanos. Entidades benignas, por outro lado, costumam ordenar que o Bruxo realize missões variadas em conjunto com heróis aventureiros. Mas vale lembrar que nem sempre o Bruxo tem total conhecimento sobre as intenções ou a identidade de seu senhor: pode ser que ele acredite estar servindo a uma criatura nobre e generosa, quando na verdade está atuando como espião para um ardiloso dragão ou lich disfarçado.

O Bruxo e seu patrono têm uma forte ligação sobrenatural: o patrono sempre sabe em que direção e distância o Bruxo está, e também que tipo de emoção está sentindo (apenas emoções, não pensamentos). Devido a essa ligação, a entidade pode socorrer o Bruxo em caso de emergência — ou castigá-lo em caso de desobediência.

Além de poder mágico extra, o patrono pode muitas vezes oferecer ao Bruxo (e talvez seus companheiros) mantimentos, equipamentos e meios de transporte para realizar suas missões.

**Magias Iniciais:** padrão

## Demonologista

**Custo: 2 Restrições:**

nenhuma

**Vantagens:** recebe Clericato e Trevas-1-1 gratuitamente; H + I em testes ligados a demônios

**Desvantagens:** nenhuma



**Pontos de Vida:** Rx3

**Pontos de Magia:** Rx4

Exceto pelas áreas de Tormenta, o mundo de Arton não tem nenhum contato com dimensões demoníacas como Arkanun, Infernun e outras (ninguém em Arton jamais ouviu falar em tais lugares). E exceto pelos insetóides da Tormenta, não existem aqui demônios verdadeiros. Não há, portanto, "Magos que fazem pactos com demônios" ou coisa assim. A coisa mais próxima disso seriam os Bruxos.

Existe, contudo, uma grande variedade de criaturas sobrenaturais malignas que recebem a alcunha de "demônios" — especialmente monstros de outros planos. O Demonologista é um Mago especializado no estudo, controle e combate a essas criaturas.

Vale esclarecer que, para este Mago, "demônio" pode ser qualquer monstro mágico ou sobrenatural. Isso inclui praticamente todo tipo de criatura viva ou morta, exceto humanos, semi-humanos (elfos, meio-elfos, anões, halflings...), humanóides (goblinóides, ores, ogres, gigantes, centauros, minotauros...), animais e plantas normais. Tudo que não se encaixa em nenhuma destas categorias será, para ele, um demônio!

O Demonologista é um tipo bem estranho. Está sempre falando em demônios da Tormenta, demônios do sono, demônios da sorte, demônios disso, demônios daquilo... quando chove, a culpa é dos demônios do mau tempo; quando fica doente, põe logo a culpa nos demônios da febre, e assim por diante. Em seu vocabulário todos os monstros e criaturas malignas são demônios, e todo o mal no mundo é provocado por eles.

Não se sabe a razão, mas todos os Demonologistas são protegidos pela Deusa das Trevas — e, portanto, podem lançar magias divinas como se fossem clérigos. Estranhamente, eles não precisam obedecer às Obrigações e Restrições normalmente exigidas de outros servos de Tenebra (mas também não recebem Poderes Concedidos). Alguns estudiosos suspeitam que a Deusa das Trevas aprecia de alguma forma o desempenho destes Magos, mas a verdade permanece um mistério.

Este Mago recebe um bônus de H + I em qualquer teste relacionado a demônios.

**Magias Iniciais:** padrão.

## Elementalistas

A magia é dividida em seis Caminhos Elementais — Ar, Água, Fogo, Luz, Terra e Trevas — que compõem tudo que existe em Arton. Combinados de várias formas, esses Caminhos podem realizar qualquer efeito. Alguns Magos, contudo, preferem se especializar no domínio de um único Caminho. Estes são os Magos Elementalistas.

Quando se concentra em um único Caminho, o Elementalista será muito mais poderoso ao realizar suas Magias Iniciais — pois todas elas exigem Focus em um único Caminho. Por outro lado, ele perde em variedade e versatilidade. Não poderá realizar um grande número de magias, porque

não tem Focus nos Caminhos necessários.

Ao escolher seu Caminho Principal, o Elementalista nunca pode possuir nenhum nível de Focus no Caminho diretamente oposto. Fogo é oposto a Água, Terra é oposta a Ar, Luz é oposta a Trevas e vice-versa. Então, um Mago do Ar nunca poderia possuir Focus em Terra — e não poderia lançar magias como Cajado em Cobra, Praga de Kobolds ou Transformação, por exemplo

## Elementalista da Água

**Custo:** 0

**Restrições:** Água 1

**Vantagens:** nenhuma

**Desvantagens:**

não pode possuir Focus em Fogo

**Pontos de Vida:**

Rx2

**Pontos de Magia:**

Rx5

A vida veio da água. Quase nenhuma forma de vida sobrevive sem água. Mais de três quartos do corpo humano são feitos de água. Assim, a magia da Água é a magia da própria vida.

O Mago da Água é o único Elementalista que pode usar magias de cura (desde que possua também as outras exigências destas magias, como Clericato, Medicina e/ou Paladino). Ele também é eficiente com magias ligadas a plantas (como Criação de Frutas e Vegetais), gelo (Inferno de Gelo) e alterações corporais (Megalon, Mikron, Transformação), sendo as mais procuradas por estes Magos. Este Mago não pode possuir nenhum nível no Caminho do Fogo, o que impede seu acesso às magias mais destrutivas.

O Mago da Água pode realizar qualquer destes truques, sem gastar Pontos de Magia:

- Saber tudo sobre um líquido apenas ao toque.
- Criar água suficiente para encher um balde, uma vez por dia.
- Esquentar ou esfriar um balde d'água (mas não o bastante para causar dano).
- Respirar embaixo d'água livremente, como uma habilidade natural (mas ainda terá dificuldades para se mover normalmente).

**Magias Iniciais:** Ataque Mágico, Aumento de Dano, Cancelamento de Magia, Corpo Elemental, Criatura Mágica, Cura Mágica, Cura Sagrada, Detecção de Magia, Força Mágica, Proteção Mágica, Proteção Contra o Elemento, Transporte. Lembre-se que Cura Mágica e Cura Sagrada exigem também, respectivamente, Clericato (ou Medicina) e Paladino.



## Elementalista do Ar

**Custo:** 0

**Restrições:** Ar 1

**Vantagens:** nenhuma

**Desvantagens:** não pode possuir Focus em Terra

**Pontos de Vida:** Rx2

**Pontos de Magia:** Rx5

O ar pode produzir a brisa mais gentil e também o tornado mais destrutivo. A magia do ar é sutil, mas também poderosa. Além do poder dos ventos, ela também está ligada aos odores, ao som e à comunicação — pois o ar transporta as palavras.

O Mago do Ar é eficiente em magias ligadas à respiração e odores (Asfixia, Anfíbio, O Apavorante Gás de Luigi), eletricidade (Armadura Elétrica, Enxame de Trovões, Trovão, Trovão em Cadeia), som e comunicação

(Leitura de Lábios, Silêncio, Canto da Sereia, Sentidos Especiais) e, é claro, Voo. Uma vez que não pode possuir Focus em Terra, ele não tem acesso a magias de Transformação e muitas magias ligadas a efeitos permanentes.

O Mago do Ar pode realizar qualquer destes truques sem gastar Pontos de Magia:

- Saber de onde vem uma corrente de ar ou a direção do vento.
- Saber se um gás é inflamável, venenoso ou outra coisa.
- Voar a até 10m por segundo.
- Criar ar suficiente para encher uma pequena caixa, uma vez por dia.
- Fazer sua voz soar em algum ponto distante (mas dentro do alcance visual), como um ventríloquo.

**Magias Iniciais:** Ataque Mágico, Aumento de Dano, Cancelamento de Magia, Corpo Elemental, Criatura Mágica, Detecção de Magia, Força Mágica, Proteção Mágica, Proteção Contra o Elemento, Transporte.

## Elementalista do Fogo

**Custo:** 0

**Restrições:** Fogo I

**Vantagens:** nenhuma

**Desvantagens:** não pode possuir Focus em Água

**Pontos de Vida:** Rx2

**Pontos de Magia:** Rx5

Apenas Magos corajosos aceitam se especializar no mais perigoso e destrutivo dos Caminhos. A chama que aquece e traz conforto pode facilmente fugir ao controle e reduzir tudo a cinzas. Magos do Fogo são temidos, mesmo como aliados.

O Mago do Fogo busca aprender magias ofensivas ligadas a seu elemento: Bola de Fogo, Explosão, Flecha de Fogo, A Erupção de Aleph, A Lança Infalível de Talude, Mãos de Fogo, Mata-Dragão, Terremoto e outras. O Caminho do Fogotambém possui algumas magias ligadas a emoções fortes (Contra-Ataque Mental, Fúria Guerreira), ao controlar a chama do coração. Como não pode possuir nenhum Focus no Caminho da Água, este Mago não tem acesso a magias de cura ou Transformação.

O Mago do Fogo pode realizar qualquer destes truques sem gastar Pontos de Magia:

- Saber a temperatura exata de algo, apenas ao toque.
- Criar ou controlar uma pequena chama, fazendo-a "andar".
- Atear fogo em materiais combustíveis ou inflamáveis.

**Magias Iniciais:** Ataque Mágico, Aumento de Dano, Cancelamento de Magia, Corpo Elemental, Criatura Mágica, Detecção de Magia, Força Mágica, Proteção Mágica, Proteção Contra o Elemento, Transporte.

## Elementalista da Luz

**Custo:** 0

**Restrições:** Luz I

**Vantagens:** nenhuma

**Desvantagens:** não pode possuir Focus em Trevas

**Pontos de Vida:** Rx2

**Pontos de Magia:** Rx5

Tudo o que vemos é luz refletida. O Caminho da Luz é eficiente em lidar com tudo que podemos ver ou não ver: ilusão e invisibilidade. Contudo, ao contrário do Ilusionista, o Mago da Luz também é eficiente em lidar com magias ofensivas — porque a luz também alimenta o raio e a eletricidade.

O Caminho da Luz também é, de forma geral, ligado a tudo que é bom e puro. Este é um dos dois únicos Caminhos que podem ser adotados por Paladinos (Água é o outro).

O Mago da Luz tenta aprender magias ilusórias (Ilusão Avançada, Ilusão Total), elétricas (Armadura Elétrica, Enxame de Trovões), benignas (Cura de Maldição, Esconjuro de Mortos-Vivos, Lágrimas de Hyninn, Marcha da Coragem) e ligadas à visão: Detecção de Invisibilidade, Visão do Passado, Borrão, Cores, Cegueira, Sentidos Especiais. Incapaz de dominar o Caminho das Trevas, este Mago não pode lançar muitas magias ligadas à destruição e a mortos-vivos.

O Mago da Luz pode realizar qualquer destes truques sem gastar Pontos de Magia:

- Nunca é enganado por ilusões comuns, não-mágicas.
- Pode criar um fecho de luz igual ao de uma lanterna.
- Pode mudar a cor de um objeto pequeno (suficiente para caber em uma mão) ou deixá-lo invisível.

**Magias Iniciais:** Ataque Mágico, Aumento de Dano, Cancelamento de Magia, Corpo Elemental, Criatura Mágica, Detecção de Magia, Força Mágica, Ilusão, Invisibilidade, Proteção Mágica, Proteção Contra o Elemento, Transporte.

## Elementalista da Terra

**Custo:** 0

**Restrições:** Terra I

**Vantagens:** nenhuma

**Desvantagens:** não pode possuir Focus em Ar

**Pontos de Vida:** Rx2

**Pontos de Magia:** Rx5

O Caminho da Terra não é para Magos sutis. Esta é a magia da força bruta, resistência, determinação e durabilidade. Representa a firmeza da montanha, e também o poder devastador do terremoto e da avalanche. Tudo que é sólido está ligado à Terra. Esta é também a magia ligada à resistência metal, a força de vontade.

O Mago da Terra procura dominar magias de proteção e resistência (Armadura Mental, A Resistência de Helena), paralisação (Permanência, Petrificação, Paralisia), destruição (Erupção de Aleph, Praga de Kobolds, A Rocha Cadente de Vectorius, Terremoto, Tentáculos) e alteração de força física (Megalon, Mikron, magias de Transformação). Incapaz de dominar o Caminho do Ar, ele não pode usar magias ligadas ao vento, som, comu-

nicação ou eletricidade.

O Mago da Terra pode realizar qualquer destes truques sem gastar Pontos de Magia:

- Identificar qualquer tipo de rocha, minério ou gema preciosa apenas ao toque.
- Criar terra, poeira barro suficientes para cher um pequeno vaso, uma vez por dia.
- Escrever com o dedo sobre qualquer superfície rochosa.

**Magias Iniciais:** Ataque Mágico, Aumento de Dano, Cancelamento de Magia, Corpo Elemental, Criatura Mágica, Detecção de Magia, Força Mágica, Proteção Mágica, Proteção Contra o Elemento, Transporte.

## Elementalista das Trevas

**Custo:** O

**Restrições:** Trevas | **Vantagens:** nenhuma

**Desvantagens:** não pode possuir Focus em Luz

**Pontos de Vida:** Rx2

**Pontos de Magia:** Rx5

Embora o Caminho do Fogo seja reconhecido como o mais perigoso e destrutivo, o Caminho das Trevas é o mais "maligno". Quase nenhuma de suas magias é capaz de criação, cura, reparo ou qualquer coisa positiva. Todas são ligadas à destruição, degeneração, morte e emoções negativas.

Portanto, mesmo que um Mago das Trevas tenha as melhores intenções e o mais puro coração (o que é raro!), sua mágica quase nunca oferece nada de bom. Este Mago é muito parecido com o Necromante — ambos têm facilidade para lidar com mortos-vivos. A diferença reside no fato de que o Necromante é mais acadêmico, racional, um homem da ciência; e o Mago das Trevas é muito mais espiritual, mais místico.

O Mago das Trevas busca dominar principalmente magias de anulação e destruição: Cajado em Cobra, Cegueira, O Crânio Voador de Vladislav, Ferrões Venenosos, Flecha de Ácido, Mãos Espectrais, Raio Desintegrador, Roubo de Vida. Ele também tenta aprender magias necromânticas (Controle de Mortos-Vivos, Criação de Mortos-Vivos, Cura para os Mortos) e ligadas a estados mentais ou emocionais negativos (Pânico, Sono, Loucura de Atavus, Coma). Ele jamais poderá usar magia



ilusória, pois não pode possuir Focus no Caminho da Luz.

O Mago das Trevas pode realizar qualquer destes truques sem gastar Pontos de Magia:

- Pode enxergar no escuro a até 15m.
- Pode mudar o tamanho ou aparência de sua própria sombra, ou fazê-la se mover sozinha.
- Pode tornar seu próprio rosto mais sombrio (bônus de +1 em testes de Intimidação).

**Magias Iniciais:** Ataque Mágico, Aumento de Dano, Cancelamento de Magia, Corpo Elemental, Criatura Mágica, Detecção de Magia, Força Mágica, Proteção Mágica, Proteção Contra o Elemento, Transporte.

# Elementalistas Secundários

**Custo:** O

**Restrições:** Focus I nos dois Caminhos que formam seu elemento

**Vantagens:** imunidade contra ataques e magias baseados em seu elemento

**Desvantagens:** não pode possuir Focus em nenhum outro Caminho

**Pontos de Vida:** Rx2

**Pontos de Magia:** Rx5

Além dos seis Caminhos Elementais Principais, existem também os Caminhos Secundários — cada um formado pela união de dois Caminhos Principais. É raro que Magos escolham se especializar nesses Caminhos, porque seu poder total precisa ser dividido em duas direções. Mas alguns decidem fazê-lo.

Existem doze tipos de Elementalistas Secundários. Cada um conta como um kit separado:

- **Elementalista do Magma (Fogo + Terra):** Mago devotado ao estudo e controle da lava, vulcões e explosões.

- **Elementalista das Cinzas (Fogo + Trevas):** este Mago tem intimidade com tudo que tenha sido destruído.

- **Elementalista das Cores e Brilhos (Fogo + Luz):** Mago especialista em magias que alteram as cores e que emitem luzes cegantes.

- **Elementalista da Fumaça (Fogo + Ar):** este Mago domina formas de impedir a respiração e sufocar os inimigos.

- **Elementalista do Relâmpago (Ar + Luz):** veja o Mago do Relâmpago.

- **Elementalista do Gelo (Ar + Água):** veja o Mago Glacial.

- **Elementalista do Vapor (Água + Luz):** Mago que tenta comandar e controlar as nuvens.

- **Elementalista dos Cristais (Terra + Luz):** Mago que estuda os cristais de rocha e suas propriedades.

- **Elementalista da Lama (Terra + Água):** Mago com magias baseadas em barro, argila e lama.

- **Elementalista do Pó e Corrosão (Terra + Trevas):** Mago que busca o domínio da erosão, da destruição de tudo que é duradouro.

- **Elementalista do Vácuo (Ar + Trevas):** Mago dedicado a magias que consomem ou destroem o ar.

- **Elementalista do Veneno (Água + Trevas):** Mago dedicado a magias que geram toxinas e peçonhas.

Perceba que não há Caminhos Secundários formados por Terra + Ar, Água + Fogo ou Luz + Trevas; estes elementos são opostos, e portanto não podem ser combinados.

Por serem especialistas muito específicos, todo Elementalista Secundário é imune a magias e ataques baseados no elemento que dominam. Um Elementalista da Fumaça pode respirar livremente na fumaça. Um Elementalista das Cores e Brilhos não pode ser cegado

com luzes. Um Elementalista do Relâmpago nunca sofre dano por ataques elétricos, e assim por diante.

Mas note que essa imunidade não se aplica aos Caminhos Principais! Um Elementalista do Magma (Fogo + Terra) pode nadar livremente em lava derretida, mas ainda sofre dano normal por ataques que sejam baseados apenas em Fogo ou Terra.

Ao lançar suas Magias Iniciais, o Elementalista Secundário só pode baseá-las no elemento que domina — mas para isso deve ter Focus iguais nos dois Caminhos que formam esse elemento. Caso seus Focus não sejam iguais, vale menor. Por exemplo: um Elementalista do Vapor deseja usar Força Mágica e criar uma nuvem para bloquear uma porta. Ele tem Água 4, Luz 2. Neste caso só pode criar uma nuvem com Força 2.

Ao escolher seus Focus, o Elementalista Secundário fica ainda mais restrito que outros Magos. Ele só pode adotar os dois Caminhos que formam seu elemento, e nenhum outro! Assim, o Elementalista do Pó e Corrosão (Terra + Trevas) não pode possuir nenhum Focus em Ar, Água, Fogo ou Luz.

**Magias Iniciais:** padrão

## Encantar

**Custo:** 2 (1 para Fadas e Elfos Negros)

**Restrições:** proibido para personagens Monstruosos ou Incultos

**Vantagens:** recebe Artes e Manipulação gratuitamente; gasta apenas 1 PM para lançar qualquer Magia Inicial; suas vítimas sofrem redutor de R-1 contra suas Magias Iniciais

**Desvantagens:** nenhuma

**Pontos de Vida:** Rx2 Pontos

**de Magia:** Rx4

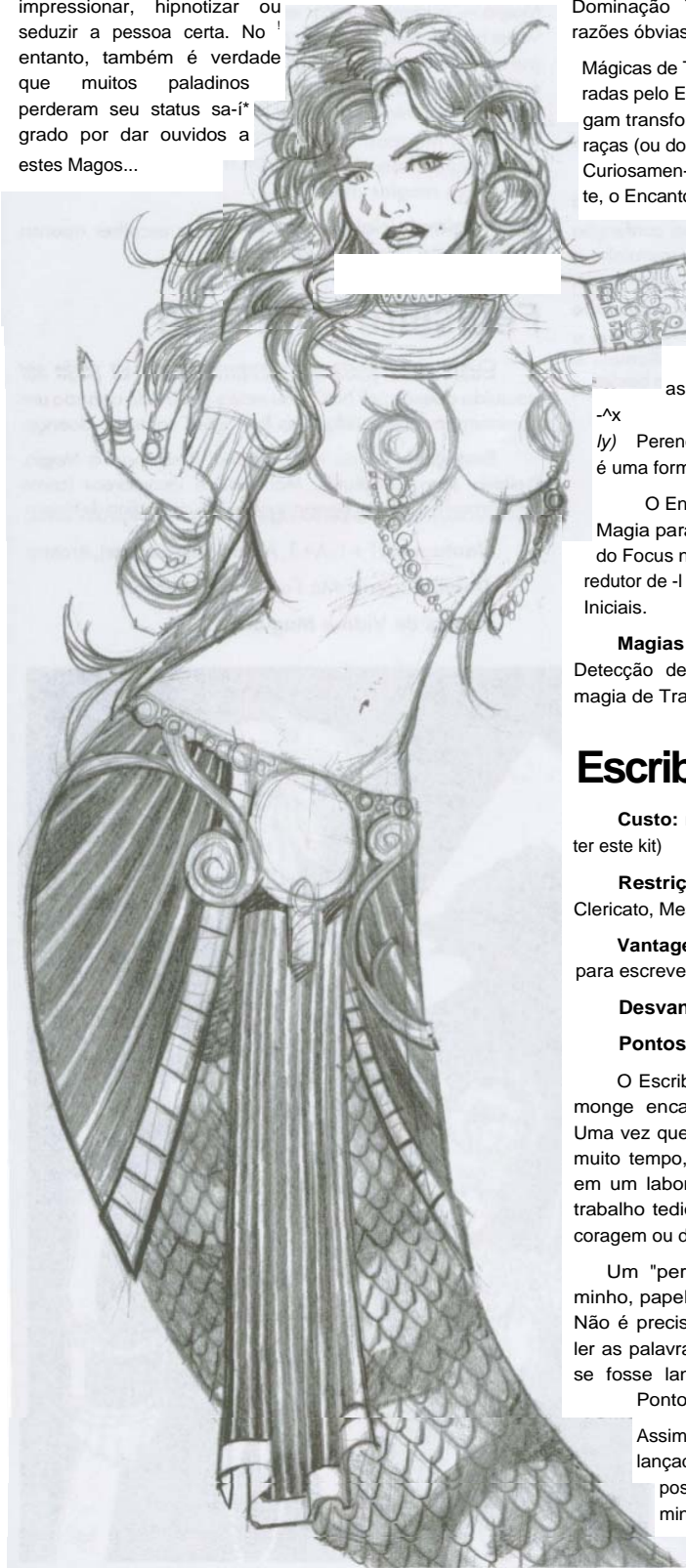
Não são poucas as ocasiões em que manipular as pessoas certas é mais eficiente que disparar bolas de fogo. Sabendo disso, alguns Magos se especializam em magias de influência e controle da mente e das emoções. Dizem que Madame Stefania, chefe de uma das três grandes guildas criminosas de Triunphus, é uma das mais proeminentes magas deste tipo. Eles também são populares nos reinos de Ahlen, Yuden e especialmente Pondsônia.

Ao contrário do Mago da Mente (veja mais adiante), o Encantor não é necessariamente um telepata. Sua magia é combinada com meios mais "mundanos" de influência: empatia, perfumes, incensos, gestos, disfarces, jóias de brilho hipnótico... um arsenal variado.

Mesmo quando não usa magia, o Encantor é um mestre em técnicas de manipulação — ele emprega cada palavra, gesto ou peça de vestuário com esse objetivo. Em poucos minutos consegue ser uma pessoa extremamente agradável; em algumas horas, seu melhor amigo; e em poucos dias você estará perdidamente apaixonado por ele(a).

Para desempenhar bem seu papel, além de grande conhecimento da natureza humana, o Encantor necessita de muito talento e bom gosto artístico. Ele raramente tem algum poder de combate: prefere conquistar a simpatia de seus inimigos, ou convencer outros a lutar por ele.

Apesar de suas táticas arditas, nem sempre o Encantar é maligno. Alguns usam seu poder de manipulação para salvar vidas, derrubando tiranos ou evitando que generais malignos vençam guerras. Muitos combates sangrentos foram evitados porque um Encantador teve sucesso em impressionar, hipnotizar ou seduzir a pessoa certa. No entanto, também é verdade que muitos paladinos perderam seu status sagrado por dar ouvidos a estes Magos...



As magias mais cobiçadas pelo Encantar são: Poder Telepático (para os não telepatas), Armadura Mental, Contra-Ataque Mental (para evitar que seus verdadeiros pensamentos sejam desvendados), Mundo dos Sonhos (para influenciar suas vítimas), O Amor Incontestável de Raviollius, Dominação Total, Fascinação, Marionete e Sono (por razões óbvias).

Mágicas de Transformação são extremamente procuradas pelo Encantar, especialmente aquelas que conseguem transformá-lo em membros atraentes de outras raças (ou do sexo oposto). Curiosamente, o Encantador também per

segue magias que fazem OUTRAS pessoas parecerem estúpidas ou ridículas, como O Apavorante Gás de Luigi, A Flor de Perene de Milady "A" e A Gagueira de Raviollius: é uma forma astuta de anular possíveis rivais.

O Encantador sempre consome apenas 1 Ponto de Magia para realizar qualquer Magia Inicial, independente do Focus necessário. Além disso, suas vítimas sofrem redutor de -1 em seu teste de Resistência contra suas Magias Iniciais.

**Magias Iniciais:** O Canto da Sereia, Desmaio, Detecção de Magia, Proteção Mágica, pelo menos uma magia de Transformação ou Transformação em Outro.

## Escreva de Pergaminhos

**Custo:** não pode ser comprado (apenas NPCs podem ter este kit)

**Restrições:** apenas personagens com Arena, Clericato, Mestre, Patrono ou Riqueza

**Vantagens:** recebe Idiomas gratuitamente; Focus + 2 para escrever pergaminhos

**Desvantagens:** nenhuma

**Pontos de Vida e Magia:** Rxl

O Escreva é um tipo menor de Mago, um estudioso ou monge encarregado de produzir pergaminhos mágicos. Uma vez que essa atividade exige muito talento e consome muito tempo, ele praticamente passa a vida enclausurado em um laboratório ou templo, de pena em punho. É um trabalho tedioso, mas seguro — ideal para aqueles sem a coragem ou disposição necessárias para sair em aventuras.

Um "pergaminho mágico" é um pedaço de pergaminho, papel ou papiro com uma magia armazenada nele. Não é preciso ser Mago para usar um pergaminho: basta ler as palavras em voz alta, e a mágica se manifesta como se fosse lançada por um Mago — mas sem consumir Pontos de Magia.

Assim que as palavras são proferidas e a magia é lançada, o pergaminho se desfaz em pó. Não é possível escrever mais de uma magia por pergaminho. Magias sustentáveis lançadas a partir de pergaminhos sempre vão durar uma hora.

Para produzir um pergaminho mágico, basta ao Escriba registrar no papel as palavras mágicas da magia desejada. Isso não consome Pontos de Magia e não é necessário usar Permanência, mas é preciso ter a Perícia Idiomas e também — é claro — conhecer e ser capaz de lançar a magia a ser inscrita. Para esse propósito apenas, o Escriba recebe um bônus de Focus + 2 em todos os Caminho. Esse bônus NÃO é válido para lançar magias, apenas para produzir pergaminhos. Por esse motivo, muitos Escribas não possuem nenhum poder mágico verdadeiro (com Focus 0, eles podem escrever magias que tenham até Focus 2).

Mesmo assim, é um processo duro e demorado. Para cada ponto de Focus exigido pela magia, sua confecção vai levar sessenta dias. Então, escrever em pergaminho a magia Cegueira (Luz ou Trevas 2) consome quatro meses, enquanto um Desejo (Focus 8 em três caminhos) levaria quatro anos! Produzir pergaminhos também exige que o Escriba possua profundo conhecimento em idiomas, e também um escritório e uma biblioteca de magia bastante completos.

**Magias Iniciais:** padrão

## Feiticeiro

**Custo:** I (O para Meio-Dragões)

**Restrições:** nenhuma

**Vantagens:** consome menos I Ponto de Magia para lançar qualquer magia; não consome nenhum PM para lançar magias com Focus I

**Desvantagens:** nenhuma **Pontos de Vida:**

Rx3 **Pontos de Magia:** Rx4

O Feiticeiro é completamente diferente dos outros Magos. Ele nunca teve a intenção de aprender magia, mas acabou recebendo esse poder de alguma forma.

Uma das razões mais comuns é que ele seja descendente de uma criatura mágica poderosa, como um dragão, gênio, fada ou até um deus menor. Mas também pode ocorrer que ele tenha sido abençoado pelos deuses com magia para realizar algum grande propósito. Quando descobre que tem esses poderes, em geral o Feiticeiro começa uma longa busca para descobrir quem ele realmente é, e qual seria sua missão.

Um Feiticeiro nunca "aprende" a fazer mágica: seus poderes são habilidades naturais, que ele descobriu por acaso e desenvolveu com treinamento. Ele não estuda em livros ou pergaminhos e, portanto, não conhece palavras mágicas ou gestos especiais — sua magia apenas "acontece". Por essa razão, um Feiticeiro NUNCA pode aprender outras mágicas; pode lançar apenas suas Magias Iniciais, e mesmo que seus Focus aumentem ele jamais será capaz de aprender nenhuma magia nova. Isso só vai acontecer em casos muito especiais (por exemplo, caso um dragão ou gênio poderoso decida despertar no Feiticeiro um novo poder).

Por outro lado, o Feiticeiro pode usar suas habilidades muito mais vezes que um Mago convencional, porque consome menos energia. Ele gasta I Ponto de Magia a menos para lançar qualquer de suas mágicas. Portanto, para usar mágicas com Focus I, ele nunca gasta Pontos de Magia — podendo lançar estas magias menores quantas vezes quiser. Mas ele ainda deve seguir as regras normais para magias sustentáveis (por exemplo, nenhuma magia é cumulativa consigo mesma; ele não poderia lançar infinitos Aumento de Dano ou Proteção Mágica com Focus I sobre si mesmo). O Feiticeiro nunca pode ter mais de uma magia sustentável ativa ao mesmo tempo, mesmo que sejam magias diferentes.

**Magias Iniciais:** o Feiticeiro deve escolher apenas 5 mágicas na lista de magias padrão.

## Feiticeiro Vermelho

**Custo:** não pode ser comprado. Este kit pode ser possuído apenas por NPCs, ou então adquirido quando um personagem que satisfaça as Restrições contrai a doença.

**Restrições:** R4 ou mais, Insano, Resistência à Magia. Proibido para Construtos, Mortos-Vivos incorpóreos (como Fantasmas) e qualquer personagem com um Código de Honra.

**Vantagens:** F+1, A+1, Aliado (veja adiante), Arcano

**Desvantagens:** Má Fama, Monstruoso **Pontos de**

**Vida e Magia:** Rx3



Correm rumores de que alguns humanos contaminados pela Praga Coral de Lomatubar não morreram; em vez disso, desenvolveram estranhos poderes mágicos. Os rumores são verdadeiros. Pessoas fortes o bastante para resistir à Praga — e malignas o bastante para aceitá-la — não morrem: em vez disso, tornam-se feiticeiros.

Um Feiticeiro Vermelho é uma pessoa que, após contrair a Praga, não sofre os efeitos normais da doença. Seu corpo recebe energias místicas provenientes de outro plano — um lugar terrível, uma dimensão de pura pestilência, onde a doença existia originalmente até ser descoberta e trazida pelo mago Covariel. Da mesma forma que um feiticeiro comum, a vítima passa a ser capaz de lançar magias como uma habilidade natural, sem a necessidade de prepará-las como um mago faria.

Infelizmente, embora não seja afetado pela Praga, o Feiticeiro Vermelho ainda é seu portador — e seus efeitos diabólicos vão além de oferecer magias. Crostas de coral crescem sobre seu corpo, agindo como armas e armadura. Suas próprias magias servem como meio de transmissão. Até mesmo seu familiar é uma versão contaminada, grotesca, de um animal normal.

A maioria destes feiticeiros surge por obra do Culto Vermelho; trata-se de um bando de feiticeiros insanos que atua em Lomatubar, expondo populações inteiras à doença. Aqueles que emergem como sobreviventes são arrebanhados como novos membros para sua seita... ou então mortos, se recusarem!

O Feiticeiro Vermelho tem as mesmas capacidades e limitações oferecidas pelo kit Feiticeiro. Ele consome menos 1 Ponto de Magia para lançar qualquer magia; e pode lançar qualquer magia que tenha custo de 1 PM quantas vezes quiser.

Além disso, o Feiticeiro tem garras (F+1) e armadura (A+1) formadas por crostas de coral. Ele é também um portador da Praga, capaz de transmiti-la com seus ataques baseados em Força. Apenas seres malignos (com alguma forma grave de insanidade, no mínimo -2 pontos) se tornam Feiticeiros Vermelhos.

Todo Feiticeiro possui também um familiar, um companheiro animal mágico com os poderes de uma Fera-Coral. Para mais detalhes sobre familiares, consulte o Manual dos Monstros.

O Feiticeiro Vermelho é totalmente imune a doenças normais ou mágicas, e sua própria Praga jamais pode ser curada. No entanto, caso seja alvo de uma magia capaz de curar a Praga (como uma Cura Total ou Cura de Maldição lançada por um clérigo de Lena), o Feiticeiro deve ter sucesso em um teste de Resistência-1 ou será destruído.



## Ilusionista

**Custo:** 0

**Restrições:** Luz I

**Vantagens:** Focus +2 para todas as Magias Iniciais; gasta apenas 1 PM para lançar qualquer Magia Inicial; redutor de R-1 nos testes para vítimas de suas ilusões (ou R+1 para vítimas imunes a ilusões).

**Desvantagens:** Focus -1 para todas as magias que causam ou protegem contra dano.

**Pontos de Vida:** Rx3

**Pontos de Magia:** Rx4

Todo Mago que possua magia da Luz é capaz de criar ilusões. Esta é uma mágica muito comum e fácil de realizar. O Ilusionista, contudo, é um Mago extremamente hábil nesse tipo de magia — de tal forma que pode realizá-las mais facilmente, sem grande dispêndio de energia. E suas ilusões são muito mais convincentes.



Um Ilusionista raramente se apresenta como tal. Na maioria das vezes ele finge ser outro tipo de Mago, capaz de realizar magias "verdadeiras", lançando bolas de fogo e relâmpagos (ilusórios) para impressionar a audiência. Apesar de seu reduzido poder de combate, um Ilusionista imaginativo é um oponente muito perigoso: você nunca sabe quando um troll ilusório está apenas distraído enquanto o verdadeiro atacante se aproxima pelas costas...

Quando lança qualquer de suas Magias Iniciais, os Focus do Ilusionista nos Caminhos necessários recebem um bônus de +2. Se ele tiver Luz 3 e Ar 3, por exemplo, pode lançar uma Ilusão Avançada como se tivesse Luz 5, Ar 5 (suficiente para projetar um cava-

lo em movimento ou um elefante imóvel). O Ilusionista não recebe esse bônus em Caminhos que não possua. Então, se não possui nenhum ponto em Terra, não recebe Terra ou Trevas +2 (e não poderá usar a Ilusão Total).

O Ilusionista sempre consome apenas 1 Ponto de Magia para realizar qualquer Magia Inicial, independente do Focus necessário.

O Ilusionista é um verdadeiro mestre da arte. Todas as suas vítimas sofrem redutor de -1 em seus testes de Resistência para evitar ser enganadas. Até mesmo personagens com algum tipo de imunidade contra ilusões (como aquela possuída por certos clérigos) podem ser enganados, se falharem em um teste de Resistência +2. Essa habilidade não afeta deuses e avatares, que são sempre imunes a ilusões.

Infelizmente, por ser especialista em magia ilusória, este Mago tem menor

poder de combate. Ao lançar qualquer magia para aumentar ou provocar dano (Aumento de Dano, Ataque Mágico...) ou qualquer magia de proteção contra dano (Proteção Mágica...), seu Focus sofre redutor de -1 em todos os Caminhos. Este redutor se aplica apenas a magias que causam ou protegem contra dano.

As habilidades do Ilusionista NÃO são cumulativas com os poderes si-milares de um Gnomo. Um Gnomo Ilusionista, ao lançar magias de Ilusão e Invisibili-



Dade com Focus 1, não gasta nenhum PM; para estas mesmas magias com Focus 2 ou mais, gasta sempre 1 PM.

**Magias Iniciais:** Borrão, Cores, Detecção de Magia, Detecção de Invisibilidade, Ilusão, Ilusão Avançada, Ilusão Total, Invisibilidade, Luz

## Invocador

**Custo:** 0

**Restrições:** nenhuma **Vantagens:**

Aliado (Familiar) **Desvantagens:**

nenhuma **Pontos de Vida:** Rx2

**Pontos de Magia:** Rx4

Apesar do poder destrutivo de certas magias, o Mago típico não é um aventureiro combativo. Enquanto a espada é reservada aos de braço forte, a magia é própria para os de mente aguçada. Alguns aventureiros são agraciados com músculos e cérebro acima de média, de forma que podem dominar tanto a magia quanto as artes do combate. Mas estes são raros.

Portanto, Magos em geral são fracos e inaptos para o combate físico. Mas, com seu poder, eles podem invocar criaturas para lutar ou realizar façanhas físicas por eles. E alguns Magos, os Invocadores, são especialistas nesse tipo de coisa.

Tipicamente, uma magia de invocação funciona fazendo surgir magicamente uma ou mais criaturas para realizar certas tarefas. Algumas surtem efeito imediato, fazendo as criaturas surgirem no mesmo instante; outras apenas convocam criaturas que existam na região, de forma que elas podem levar algum tempo para chegar. Certas criaturas invocadas ficam totalmente sob o comando do Mago, enquanto outras não podem ser controladas. Existe uma infinidade de magias de invocação, cada uma com seus próprios efeitos.

O Mago Invocador busca aprender todas as magias de invocação que não façam parte de suas Magias Iniciais: Monstros do Pântano, Pacto com a Serpente, Praga de Kobolds, Tropas de Ragnar, Invocação do Dragão, Invocação da Fénix, Nobre Montaria, O Toque do Unicórnio e outras. Ele também tenta dominar magias que consigam aumentar o poder de suas criaturas invocadas (Ataque Vorpal, AMarcha da Coragem, Imagem Turva, Megalon...).

Todo personagem Invocador recém-criado já começa com um Familiar (escolhido ou autorizado pelo Mestre). Familiares são descritos no **Manual dos Monstros**.

**Magias Iniciais:** Aumento de Dano, Cajado em Cobra, Conjurar Animais, Detecção de Magia, Criatura Mágica, Invocação do Elemental, Praga de Kobolds.

## Mago Comum

**Custo:** 0

**Restrições:** Focus 1 **Vantagens:**

nenhuma **Desvantagens:**

nenhuma **Pontos de Vida:** Rx2

**Pontos de Magia:** Rx4

A conquista de poder mágico é difícil, exigindo anos de estudo e empenho. Ser capaz de fazer magia já é uma grande vitória. Assim, muitos Magos não se tornam especialistas neste ou naquele tipo de magia, preferindo manter sua versatilidade.

O Mago Comum também é aquele que ainda não teve contato com as formas mais sofisticadas de magia. Pode ser o aluno que ainda não recebeu todos os ensinamentos de seu mestre, o único Mago de uma pequena comunidade isolada, ou um jovem que descobriu um velho grimório entre os pertences da família — alguém que esteja apenas começando sua jornada no mundo da mágica.

Quando passam a conhecer melhor todas as formas de magia, Magos Comuns tendem a se tornar especialistas. Eles podem, então, adotar outro kit (se tiverem as exigências necessárias). Portanto, este Mago é indicado para jogadores iniciantes, ou que não tenham se decidido ainda por um kit.

**Magias Iniciais:** padrão

## Mago do Caos

**Custo:** 0

**Restrições:** nenhuma

**Vantagens:** nenhuma

**Desvantagens:** nenhuma

**Pontos de Vida:** Rx3 **Pontos**

**de Magia:** Rx4

A maioria dos Magos se orgulha da precisão e exatidão de seus poderes; o efeito de suas mágicas é cuidadosamente calculado, não permitindo resultados inesperados. Mas nada disso se aplica ao Mago do Caos.

Em vez de estudar magia por meios convencionais, através de fórmulas e diagramas, este Mago domina energias mágicas selvagens que não podem ser totalmente controladas. Alguns afirmam que os Magos do Caos são a representação viva de Wynna, a Deusa da Magia — muitas vezes vista como uma mulher imprevisível, cheia de caprichos e surpresas. Outros, obviamente, relacionam estes Magos a Nimb, o Deus do Caos.

O Mago do Caos aprende e lança magias de forma normal. Mas, sempre que faz isso, o Mestre deve rolar um dado: caso o resultado seja 1 ou 2, um efeito inesperado vai ocorrer. O Mestre deve então rolar dois dados na seguinte tabela:

**2) Falha máxima:** a magia não funciona, e mesmo assim consome Pontos de Magia do Mago.

**3) Falha:** a magia não funciona, mas também não consome Pontos de Magia do Mago.

**4-5) Efeito reverso:** de alguma forma, a magia funciona ao contrário. Aumento de Dano torna o dano menor. Uma Explosão de fogo resulta em uma Explosão de água. Um Desvio de Disparos ATRAI disparos. Uma Invocação de Trolls faz surgir trolls que atacam o próprio Mago.

**6-8) Efeito inesperado:** a magia funciona deforma totalmente diferente — talvez até se tornando outra magia. Uma Invocação de Trolls faz surgir pequenos

caramujos. Uma Ilusão escapa ao controle do Mago e começa a agir por conta própria. Um Enxame de Trovões produz uma revoada de borboletas. Uma Teleportação faz seus passageiros surgirem no local de destino com as roupas trocadas.

**9-10) Alvo trocado:** a magia se volta contra outro alvo próximo, escolhido ao acaso pelo Mestre (mesmo no caso de magias que funcionam apenas ao toque).

**11) Sucesso:** a magia provoca dano máximo, cura máxima e/ou o alvo recebe uma penalização de -2 em seu teste para resistir.

**12) Sucesso máximo:** a magia provoca dano máximo, cura máxima, o alvo recebe uma penalização de -2 em seu teste para resistir, e não consome Pontos de Magia do Mago.

**Magias Iniciais:** padrão

## Mago de Combate

**Custo:** 0

**Restrições:** Luz 1

**Vantagens:** Focus +1 para todas as Magias Iniciais

**Desvantagens:** Focus -1 para todas as magias que não causam ou protegem contra dano

**Pontos de Vida:** Rx4

**Pontos de Magia:** Rx5

Tipicamente, Magos não são combativos. A magia costuma ser empregada quando a espada não funciona. Mesmo assim, quando você pode disparar bolas de fogo ou relâmpagos pelas pontas dos dedos, é impossível para alguns ignorar o poder destrutivo da mágica.

Magos de Combate se concentram no estudo de magias que causam ou protegem contra dano. Por esse motivo, a maior parte deles se especializa em um único Caminho, da mesma forma que os Elementalistas, para aproveitar melhor o poder bruto da magia. Outros passam a vida tentando dominar mágicas poderosas e temidas como Mata-Dragão, A Erupção de Aleph, Raio Desintegrador, Bola de Fogo, Terremoto e outras. Magias de proteção também são extremamente valorizadas por estes Magos.

Magos de Combate recebem um bônus de +1 nos Caminhos necessários para lançar qualquer de suas Magias Iniciais (exceto em Caminhos que não possuam). Claro, existe um preço a pagar por este poder: porque se volta apenas para magias destrutivas e defensivas, este Mago tem maior dificuldade em lidar com magias que provocam outros efeitos — como Ilusões, mágicas de Transformação, de Teleporte e outras. Ele sofre um redutor de -1 em todos os seus Focus quando tenta usar qualquer magia que NÃO causa ou protege contra dano.

**Magias Iniciais:** A Lança Infalível de Talude, Ataque Mágico, Aumento de Dano, Detecção de Magia, Explosão, Força Mágica, Proteção Mágica, Proteção Contra o Elemento

## Mago Glacial

**Custo:** 1

**Restrições:** Água I, Ar I

**Vantagens:** recebe Paralisia gratuitamente; não pode ser afetado por magias ou ataques baseados em frio/gelo

**Desvantagens:** Vulnerabilidade: Calor/Fogo; não pode possuir Focus em nenhum outro Caminho

**Pontos de Vida:** Rx3

**Pontos de Magia:** Rx5

Encontrado mais frequentemente entre os esquimós das Montanhas Uivantes, este Mago é um Elementalista Secundário que domina os Caminhos da Água e do Ar. Suas magias são baseadas em frio e gelo.

Magias lançadas por um Mago Glacial serão sempre em "versão congelada": a magia Transporte, por exemplo, permite ao Mago deslizar sobre pranchas de gelo; sua Criatura Mágica será feita de gelo ou neve; usando Corpo Elemental, o Mago se transforma em uma criatura de gelo ou neve, e assim por diante. Para efeito de dano, suas magias são do tipo frio/gelo.

O Mago Glacial pode ser facilmente



confundido com o Guerreiro do Gelo: ambos se vestem de forma parecida, e sua respiração exala nuvens de vapor. O Mago tem também a capacidade natural de disparar um raio congelante (não mágico) que pode paralisar a vítima por um curto período de tempo.

Ao contrário do Guerreiro do Gelo, o Mago Glacial é totalmente invulnerável a ataques ou magias baseadas em frio/gelo. Infelizmente, ao contrário de outros Elementalistas Secundários, este Mago é mais vulnerável a ataques baseados em calor/fogo.

**Magias Iniciais:** padrão, mais Inferno de Gelo

## Mago Mensageiro

**Custo:** 0

**Restrições:** Luz I

**Vantagens:** Focus +1 para todas as Magias Iniciais; gasta apenas 1 PV para lançar qualquer Magia Inicial; alcance 100 vezes maior para Ilusão e Ilusão Avançada

**Desvantagens:** Focus -1 para todas as magias que causam ou protegem contra dano.

**Pontos de Vida:** Rx3

**Pontos de Magia:** Rx4

O Mago Mensageiro é um tipo especial de Ilusionista. Ele também se especializa em magias ilusórias — mas, em vez de torná-las mais reais, ele busca aumentar seu alcance. Com isso o Mago pode projetar ilusões a grandes distâncias, em geral como forma de comunicação. O trabalho destes Magos é muito valorizado por reis, lordes ou generais que precisam enviar mensagens de forma rápida e segura. É raro que atuem como aventureiros, mas às vezes podem acompanhar grupos de heróis para enviar relatórios a seus contratadores.

O Mensageiro consegue projetar as magias Ilusão e Ilusão Avançada (mas não Ilusão Total) a uma distância cem vezes maior que o normal. Portanto, enquanto um Mago comum com Luz 3 e Ar 3 pode projetar uma Ilusão Avançada a até 200m, o Mago Mensageiro pode projetar a mesma imagem a até 20km. Infelizmente, essa "ilusão de longo alcance" tem baixa qualidade; é brilhante e um pouco transparente, jamais conseguindo se fazer passar por uma pessoa ou objeto real. (Se quiser, o Mensageiro ainda pode usar Ilusão e Ilusão Avançada em suas versões normais.)

Perceba que o Mensageiro pode projetar uma imagem em um lugar distante, mas isso não significa que ele seja capaz de ver ou ouvir o que acontece naquele ponto. Para isso ele deve recorrer a outros meios, como Sentidos Especiais. É comum que o Mensageiro atue em conjunto com o Visionário (veja mais adiante).

O Mago Mensageiro também pode usar magia ilusória quase tão bem quanto um Ilusionista legítimo: recebe um bônus de +1 nos Focus necessários quando lança qualquer Magia Inicial (exceto em Caminhos que não possua). Sempre consome apenas 1 Ponto de Magia para realizar qualquer Magia Inicial, independente do Focus necessário.

Também da mesma forma que o Ilusionista, o Mensageiro tem pouco poder de combate. Ao lançar qualquer magia para aumentar ou provocar dano, ou qualquer

magia de proteção contra dano, seu Focus tem redutor de -1 em todos os Caminhos. Este redutor se aplica apenas a magias que causam ou protegem contra dano.

**Magias Iniciais:** Borrão, Cores, Detecção de Magia, Detecção de Invisibilidade, Ilusão, Ilusão Avançada, Ilusão Total, Invisibilidade, Luz

## Mago da Mente

**Custo:** I Restrições:

nenhuma

**Vantagens:** recebe Telepatia gratuitamente; Focus +1 para todas as Magias Iniciais; gasta apenas 1 PM para lançar qualquer Magia Inicial

**Desvantagens:** nenhuma

**Pontos de Vida:** Rx3 Pontos

**de Magia:** Rx4

Muitos estudiosos pregam que, além da magia, existe um outro tipo de poder sobrenatural proveniente da mente humana — o poder psíquico. Embora alguns consigam apontar diferenças entre esses poderes, na maioria dos aspectos eles são iguais: forças sobrenaturais usadas para gerar efeitos. Em termos práticos, não há diferença alguma entre magia e psiquismo.

No entanto, magias que afetam a mente e as emoções são diferentes das demais. Apenas alguns Magos são capazes de lançá-las — Magos com habilidades telepáticas naturais, que não podem ser aprendidas; ou Magos com algum tipo de talento artístico, que consigam atingir as emoções do alvo com sua músicas, canção, dança ou de alguma outra forma. O Mago da Mente pertence ao primeiro tipo: ele é um telepata, especializado em magias de controle e influência da mente.

Este Mago tem a habilidade natural de ler a mente de outras pessoas e saber o que estão pensando. Quando tenta fazer isso contra a vontade da vítima, esta tem direito a um teste de Resistência para evitar o efeito. Caso a vítima resista, o Mago só tem direito a outra tentativa após 24 horas. O Mago só pode tentar ler a mente de alguém que consiga ver — seja com os próprios olhos, seja através de magias ou itens mágicos que permitam ver coisas distantes. Esta habilidade pode ser usada quantas vezes o Mago desejar, sem consumir Pontos de Magia.

Quando lança qualquer de suas Magias Iniciais, os Focus do Mago da Mente nos Caminhos necessários recebem um bônus de +1. Então, se ele possui Luz, Terra ou Trevas I, já será capaz de lançar a magia Sono, que exige Luz, Terra ou Trevas 2. O Mago da Mente não recebe esse bônus em Caminhos que não possua. Então, se não possui nenhum ponto em Luz, Terra ou Trevas, não recebe nenhum bônus nestes Caminhos.

O Mago da Mente sempre consome apenas 1 Ponto de Magia para realizar qualquer Magia Inicial, independente do Focus necessário.

O Mago da Mente busca aprender as magias de controle e influência mental que não façam parte de suas Magias Iniciais: O Amor Incontestável de Raviollius, Armadura Mental, Coma, Vazio e outras. Ele também procura obter magias que aumentem o alcance de sua visão (Sentidos Especiais) e magias de proteção, para se

defender de criaturas que não consiga dominar.

**Magias Iniciais:** O<sup>1</sup> Canto da Sereia, Desmaio, Detecção de Magia, Pânico, Proteção Mágica, Sono

## Mago Planar

**Custo:** I

**Restrições:** Focus I

**Vantagens:** não sofre redutor por mudar de Plano; H+I em testes relacionados a assuntos planares; Focus +3 para Teleportação Planar; gasta apenas I PM para lançar qualquer Magia Inicial

**Desvantagens:**

nenhuma **Pontos**

**de Vida:** Rx3

**Pontos de Magia:**

**Rx4**

Muitos acreditam que existe apenas este mundo, o Plano Material

Primário, mas a verdade é que o multiverso abriga uma infinidade de outros mundos paralelos. Cada um dos deuses do Panteão tem seu próprio Plano. Cada elemento da natureza — água, fogo, ar, terra, luz e trevas — também tem seu Plano. O Mago Planar é especializado em magias que envolvem viagens para esses lugares.

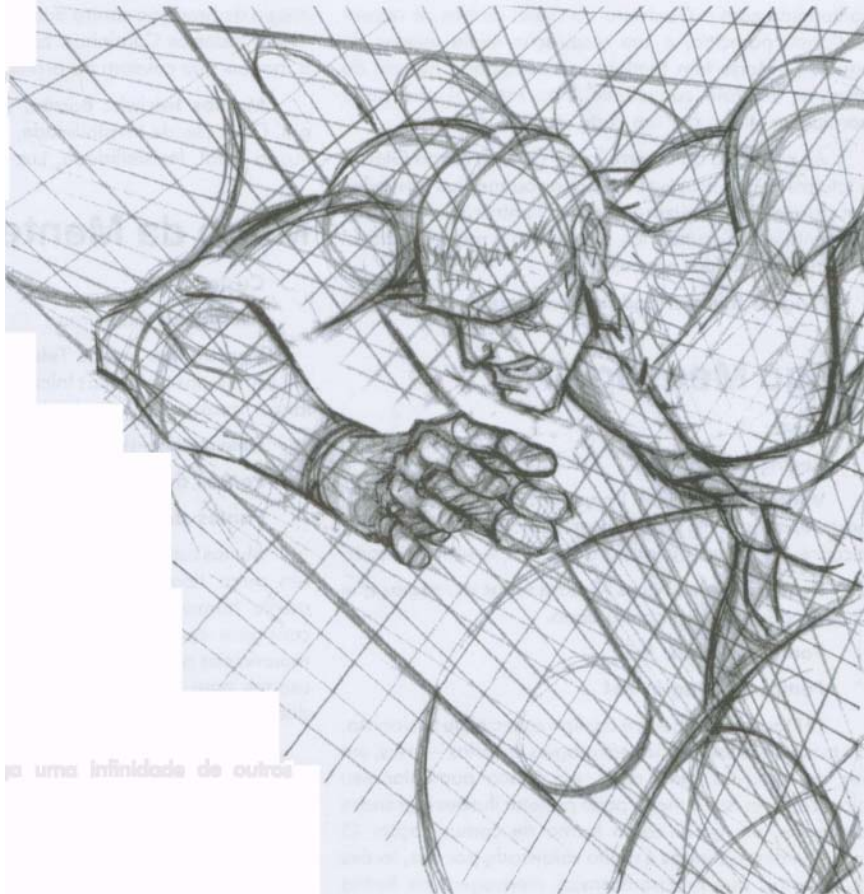
Graças a estudos profundos sobre a natureza da magia em outros Planos, o Mago Planar não sofre nenhum redutor em suas Características ou Focus quando deixa o Plano Material Primário (normalmente, um personagem sofre redutor de -1 em ambos). Essa habilidade não afeta clérigos ou paladinos, que sofrem redutor de -2 no Focus por estar distantes de sua divindade.

O Mago Planar recebe um bônus de H+I em qualquer teste envolvendo itens, magias ou criaturas originárias de outros Planos, como demônios, gênios, elementais, avatares e outros.

Este Mago também recebe, entre suas Magias Iniciais, a Teleportação Planar. Esta é uma magia poderosa, que só os Magos muito experientes conseguem usar—mas o Mago Planar recebe um bônus de +3 em seus Focus APENAS para esta Teleportação. Ele também consome apenas I Ponto de Magia para lançar qualquer de suas Magias Iniciais.

Magos Planares são pessoas estranhas; seu contato com criaturas e culturas tão diferentes faz como que eles próprios se tornem diferentes. Vestem roupas e acessórios exóticos, adquirem sotaques marcantes. Alguns trazem no ombro algum animalzinho esquisito de outro Plano. Outros são vistos manipulando aparelhos complicados, como pequenas caixas que armazenam discos prateados e tocam música...

**Magias Iniciais:** Força Mágica, Detecção de Magia, Transporte, Teleportação, Teleportação Avançada, Teleportação Planar, Voo



## Mago do Relâmpago

**Custo:** O

**Restrições:** Ar I, Luz I

**Vantagens:** imunidade contra ataques e magias elétricas

**Desvantagens:** não pode possuir Focus em nenhum outro Caminho

**Pontos de Vida:** Rx3 **Pontos**

**de Magia:** Rx5

O Caminhos Elementais do Ar e da Luz, combinados, formam o que chamamos de Caminho Elemental do Relâmpago. Este é um dos Caminhos Secundários que atrai mais adeptos.

O Mago do Relâmpago é devotado ao estudo e domínio dos fenômenos elétricos. Ele pode ser identificado por suas roupas (que em geral trazem o desenho de relâmpagos) e jóias de ouro, prata ou cobre (os metais que melhor conduzem eletricidade). Jamais sofre dano por ataques elétricos: graças a seu treinamento e sua vestimenta, ele consegue dissipar no chão toda a carga que recebe. Para isso, ele deve estar em contato direto com o solo. Ele sofre dano normal por eletricidade se for atacado enquanto estiver voando, levitando, nadando, suspenso por uma corda, sobre uma árvore, uma ponte...

O Mago do Relâmpago tenta aprender as magias elétricas que não fazem parte de suas Magias Iniciais:

Armadura Elétrica, Enxame de Trovões, Trovão, Trovão em Cadeia e outras.

**Magias Iniciais:** padrão

## Mago das Tormentas

**Custo: O Restrições:**

nenhuma

**Vantagens:** não sofre nenhum redutor em áreas de Tormenta; dano extra de 1 d por magias contra demônios da Tormenta; H + I em testes ligados à Tormenta

**Desvantagens:** deve adotar Insano (qualquer tipo)

**Pontos de Vida:** Rx3 **Pontos de Magia:** Rx4

Com os recentes ataques da Tormenta, um novo tipo de Mago está surgindo em Arton. Ele estuda relatórios, colhe depoimentos de sobreviventes, examina espécimes de demônios capturados... enfim, torna-se um expert em todo tipo de magia ligado a áreas de Tormenta. Graças a eles começam a ser desenvolvidas algumas magias contra esse fenômeno horrível, como Um Momento de Tormenta e Proteção Contra a Tormenta.

Estes aventureiros são mais comuns entre os sobreviventes de Tamu-ra e entre os nativos do reino de Trebuck, mas Magos de todo o Reinado e todas as raças podem adotar este kit. A maior parte deles se concentra na Academia Arcana, como membros do Centro de Pesquisas da Tormenta.

O Mago das Tormentas é o único capaz de lançar a magia Proteção Contra a Tormenta sem risco de falha (lançada por outros Magos, existe uma chance em três de que ela apenas PAREÇA funcionar). Ele também é imune a certos efeitos nocivos da Tormenta: não sofre nenhum redutor em suas Características e seu poder mágico não é afetado (ele consegue usar magias com Focus acima de 4).

O Mago das Tormentas não precisa fazer testes contra loucura ao avistar a Tormenta ou seus demônios. Esta é a boa notícia. A má notícia é que estes Magos JÁ são loucos — a exposição constante a tantos horrores acabou afetando suas mentes. Todos eles têm algum tipo de problema mental, alguns mais suaves, outros mais graves.

Qualquer magia ofensiva lançada por um destes Magos contra demônios da Tormenta provoca dano extra de FA+1. Ele também recebe um bônus em qualquer teste relacionado à Tormenta ou seus habitantes.

**Magias Iniciais:** padrão, mais Proteção Contra a Tormenta.

## Membro da Academia Arcana

**Custo: O Restrições:** nenhuma

**Vantagens:** recebe gratuitamente Patrono e a Perícia Idiomas; pode comprar qualquer outra Perícia por apenas 1 ponto cada

**Desvantagens:** Devoção (redutor de -1 em todas as

Características e Focus quando faz qualquer coisa que não envolve obedecer seu patrono)

**Pontos de Vida:** Rx3 **Pontos**

**de Magia:** Rx4

Como a maior instituição do Reinado dedicada ao estudo e ensino da magia, a Grande Academia Arcana de Valkaria abriga em seus prédios a maior concentração de Magos e estudantes de magia em Arton.

Tipicamente, os Membros da Academia trabalham como professores — mas comandar salas de aula não é tudo em sua vida. Eles também atuam como pesquisadores, cientistas e conselheiros para o Rei Thorny sobre assuntos diversos. É comum que participem de missões que envolvem grandes mistérios ou ameaças para o Reinado. Existe um setor inteiro da Academia dedicado a descobrir formas de combater a Tormenta, por exemplo.

Da mesma forma que os Acadêmicos, os Membros da Academia estão muito mais interessados no estudo e conhecimento teórico sobre magia — e também qualquer tema relacionado, como criaturas mágicas, artefatos, deuses e outros. De fato, muitos Acadêmicos fazem parte da Academia. A diferença que é estes preferem trabalhar em salas de aula, estúdios ou laboratórios, enquanto o Membro muitas vezes atua em missões com aventureiros.

Todo Membro da Academia Arcana sabe ler, escrever e conhece os idiomas de quase todos os povos de Arton, incluindo idiomas de povos bárbaros ou raças bestiais. Todo Membro também deve total obediência a Talude, o Mestre Máximo da Magia.

**Magias Iniciais:** padrão

## Necromante

**Custo: O Restrições:**

Trevas 1

**Vantagens:** pode comprar Ciências e Medicina por apenas 1 ponto cada; pode lançar Criação e Esconjuro de Mortos-Vivos sem precisar de Clericato; H + I em qualquer teste ligado a mortos-vivos

**Desvantagens:** nenhuma

**Pontos de Vida:** Rx3

**Pontos de Magia:** Rx4

O Necromante é um Mago especializado no estudo, criação e controle de mortos-vivos. Na maioria das sociedades ele seria considerado um vilão — e muitos de fato o são, usando esqueletos e zumbis como soldados e servos diabólicos. Por seu desrespeito pela vida, Necromantes são os mais clássicos inimigos dos grupos de aventureiros.

Mas o Necromante é, acima de tudo, um estudioso. Ele está mais interessado em desvendar os mistérios da vida e da morte, seja em proveito próprio, seja em benefício da humanidade. O ilustre Vladislav Tpish é a prova viva de que nem todos os Magos deste tipo são malignos. Alguns, contudo, têm como grande ambição acumular magia suficiente para se tornarem liches — Magos mortos-vivos de imenso poder.

Todos os Necromantes são abençoados pela deusa Tenebra, da mesma forma que seus clérigos. Por esse

motivo eles podem lançar as magias divinas Criação e Esconjuro de Mortos-Vivos, mas não podem usar nenhuma outra magia ou poder exclusivo dos clérigos.

Necromantes recebem um bônus de Focus +1 nos Caminhos necessários quando lançam qualquer de suas Magias Iniciais (exceto em Caminhos que não possuam). Eles também recebem um bônus de +1 em qualquer teste relacionado a mortos-vivos.

**Magias Iniciais:** Ataque Mágico, Aumento de Dano, Cancelamento de Magia, Criação de Mortos-Vivos, Criatura Mágica, O Crânio Voador de Vladislav, Cura para os Mortos, Detecção de Magia, Força Mágica, Proteção Mágica, Proteção Contra o Elemento, Transporte

## Teleporter

### Custo: I Restrições:

Focus I

**Vantagens:** recebe Transporte gratuitamente (+2 em esquivas); Focus +2 para todas as Magias Iniciais; gasta apenas 1 PM para lançar qualquer Magia Inicial

**Desvantagens:** nenhuma

**Pontos de Vida:** Rx3

**Pontos de Magia:** Rx4

Em Arton, a magia substitui muitas tecnologias que normalmente não existem em mundos medievais. Transporte é uma delas. Para aqueles sem recursos mágicos a forma de viajar mais acessível são as montarias animais. Não é ^\_surpreendente, portanto, ~^\_to, que a magia de transporte seja muito importante — e então entra em cena o Teleporter.

O Teleporter é um Mago especializado em magias de transporte e teleporte. Praticamente cada cidade de médio porte em Arton tem um ou mais destes Magos, prontos para oferecer seus serviços. Eles são particularmente procurados durante as paradas de Vectora, o Mercado nas Nuvens — quando ajudam nas subidas e

descidas de negociantes. Na verdade, sem eles, os minotauros de Tapista (que têm medo racial de altura) teriam muitos problemas para chegar a cidade voadora...

Quando se trata de pequenas distâncias, o Teleporter tem a capacidade natural de desaparecer de um lugar e reaparecer em outro livremente, sem consumir poder mágico, como uma habilidade natural (ou seja, sem gastar Pontos de Magia). A distância máxima que consegue atingir desta forma é igual a H x 10m. Ele pode chegar a lugares que consiga ver sem nenhum teste; para lugares que não consiga ver (do outro lado de uma parede, por exemplo), deve ser bem sucedido em um teste de Habilidade. Ao usar este poder ele não pode levar outras pessoas consigo, apenas seus objetos pessoais.

O Teleporter recebe um bônus de Focus +2 nos Caminhos necessários quando lança qualquer de suas Magias Iniciais. Se ele tiver Ar 2, por exemplo, pode lançar Voo como se tivesse Ar 4. O Teleporter não recebe esse bônus em Caminhos que não possuua.

Por sua facilidade em desaparecer, o Teleporter tem grande facilidade para esquivas. Ele também consome apenas 1 Ponto de Magia para realizar qualquer Magia Inicial, independente do Focus necessário.

**Magias Iniciais:** Força Mágica, Detecção de Magia, Transporte, Teleportação, Teleportação Avançada, Voo

## Shinobi

**Custo:** não pode ser comprado (apenas NPCs podem ter este kit)

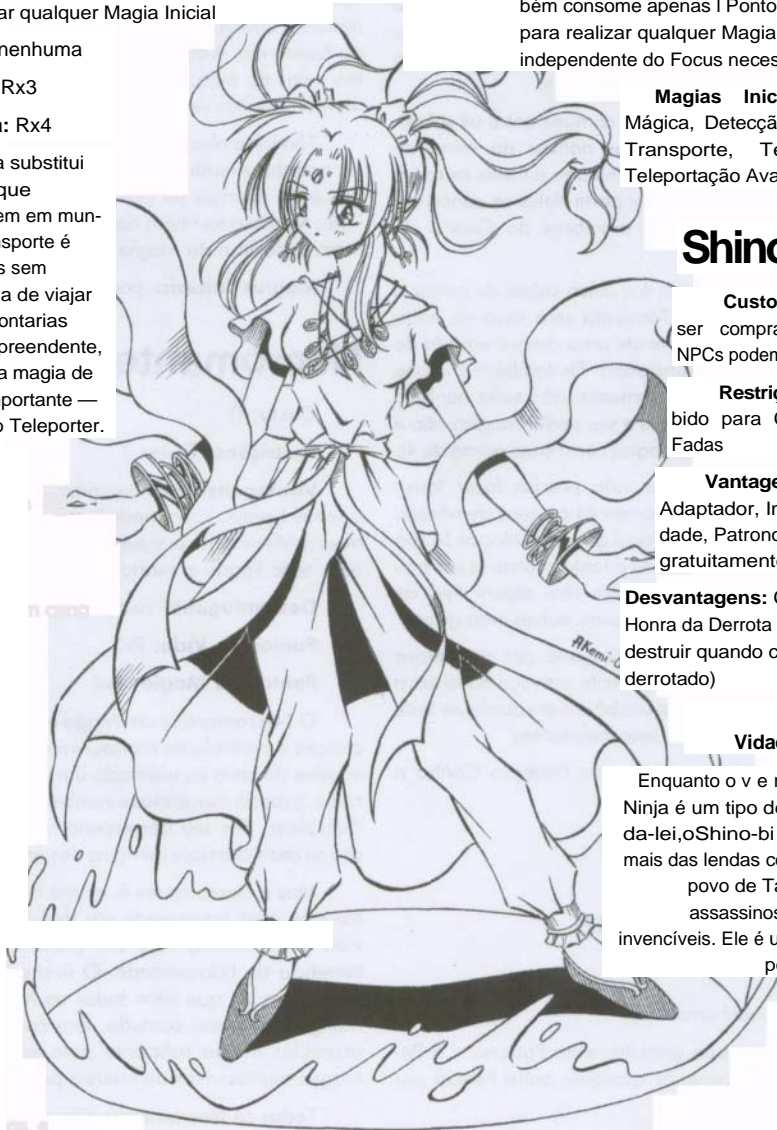
**Restrições:** proibido para Centauros e Fadas

**Vantagens:** recebe Adaptador, Invisibilidade, Patrono e Crime gratuitamente

**Desvantagens:** Código de Honra da Derrota (deve se destruir quando capturado ou derrotado)

**Pontos de Vida e Magia:** Rx4

Enquanto o verdadeiro Ninja é um tipo de herói fora-da-lei, o Shino-bi se aproxima mais das lendas contadas pelo povo de Tamu-ra sobre assassinos demoníacos invencíveis. Ele é um Ninja com poder mágico.



Através de pactos com antigos espíritos malignos, o Shinobi conquista grandes poderes sobrenaturais. Traz o corpo coberto de tatuagens místicas, que representam a entidade que agora possui sua alma — em geral um dragão, demónios ou mago poderoso. Os grandes vilões de Tamu-ra utilizam os Shinobi como soldados de elite, enviando um ou mais deles para missões variadas. Quando desafiam os planos de um vilão tamuriano, é certo que os heróis de um bando de Shinobi.

O Shinobi não tem alma. Ele a ofereceu em troca de seu poder. Por essa razão, quando é capturado ou derrotado, ele se dissolve em fumaça escura e deixa para trás apenas roupas vazias. É impossível ressuscitar um deles.

Mas muitos aventureiros experientes sabem como é difícil capturar ou derrotar um Shinobi — ou mesmo localizar um. Eles combinam técnicas de espionagem e assassinato com magias ilusórias, de transporte, de invisibilidade ou bloqueio dos sentidos. Suas Magias Iniciais são voltadas para esse objetivo. Ele sempre gasta 1 PM para lançar qualquer Magia Inicial.

**Magias Iniciais:** Cegueira, Detecção de Magia, Força Mágica, Ilusão, Ilusão Avançada, Ilusão Total, Imagem Turva, Invisibilidade, Sentidos Especiais, Transporte

## Wu-Jen

**Custo:** 0

**Restrições:** apenas tamurianos **Vantagens:**

Grito de Kiai; veja a descrição

**Desvantagens:** deve adotar pelo menos dois Códigos de Honra

**Pontos de Vida:** Rx3

**Pontos de Magia:** Rx4

Wu-Jen é como são chamados os Magos na sociedade tamuriana. Estes Magos misteriosos podem ser vistos acompanhando samurais e clérigos de Lin-Wu em missões para resgatar a cultura perdida de Tamu-ra; ou então atuando isoladamente, com propósitos misteriosos.

Magos Wu-Jen têm sua própria forma de magia, diferente da magia conhecida no continente. Embora conheçam as mesmas magias com os mesmos efeitos, as versões tamurianas usam palavras diferentes, de difícil pronúncia. Apenas alguém que conheça esse idioma pode aprender magia com um Wu-Jen. Da mesma forma, o próprio Wu-Jen tem dificuldade em aprender magias com os Magos do continente.

Como os clérigos de paladinos de Lin-Wu, o Wu-Jen também pode usar o grito de kiai: pode concentrar sua energia espiritual em um único golpe, realizando um acerto crítico automático (FA=Fx2 ou PdFx2 + H + 6) até três vezes por dia.

Ao contrário de um samurai, o Wu-Jen não deve devoção a um mestre ou lorde. E também ao contrário destes, mulheres podem adotar este kit. Por outro lado, para conquistar seus poderes, o Wu-Jen deve seguir uma série de tabus. Um tabu é exatamente igual a um Código de Honra; jamais pode ser violado voluntariamente e, caso seja violado por acidente, vai resultar em

algun dano grave (perda de poderes, perda de Características, doença ou até morte).

**Magias Iniciais:** padrão

**Restrições:** Luz I, Ar I

**N/JSíofciriO** seus **Vantagens:** recebe Sentidos Especiais (todos) gratuitamente; **Custo:** 3 **rentar** Focus +1 para todas as Magias Iniciais (+4 quando usa seu item de visão)

**Desvantage**

**ns:** nenhuma **Pontos de**

**Vida:** Rx2 **Pontos de Vida:**

Rx3

Esta figura mística tem pouco em comum com o típico Mago aventureiro. Seu poder mágico verdadeiro é modesto: a maior habilidade do Visionário está em sua percepção sobrenatural, sua capacidade de ver e ouvir coisas que outros não podem. Este é o eremita que vive isolado na caverna, a feiticeira que observa sua bola de cristal, ou o Mago conselheiro que espiona os inimigos de seu rei. Estes Magos podem ser encontrados mais facilmente no reino de Ahlen, onde seus talentos são extremamente valorizados.

O Visionário pode ver e ouvir muito melhor que pessoas comuns. Em qualquer teste envolvendo percepção, ele recebe um bônus de H + 2. Além disso, ele tem uma percepção extra-sensorial que excede os sentidos normais. O Visionário pode ver na escuridão total, enxergar através de paredes (exceto aquelas feitas de chumbo ou sob efeito de magia), pode ver coisas invisíveis e jamais é enganado por ilusões. Ele pode, além disso, Detectar Magia deforma natural —todas as coisas mágicas brilham a seus olhos.

O Visionário não pode ser enganado por criaturas capazes de assumir disfarces humanos: ele sempre verá dragões, nagas, sereias, entes e outros seres (exceto avatares) como realmente são. Da mesma forma, ele consegue perceber quando uma criatura está sob efeito de uma magia de Transformação, sendo capaz de distinguir sua forma verdadeira.

O Visionário recebe um bônus de +1 nos Caminhos necessários para usar qualquer de suas Magias Iniciais (exceto em Caminhos que não possua). Quando utiliza um item mágico próprio para visões (como uma bola de cristal, espelho, lagoa ou cratera fumegante), esse bônus será de +4, aumentando enormemente o Alcance da magia. Por seu tamanho e/ou fragilidade, itens desse tipo não podem ser transportados: em geral o Mago conserva esse item em um esconderijo.

O Visionário não consome Pontos de Magia ao lançar qualquer de suas Magias Iniciais.

**Magias Iniciais:** Detecção de Magia, Leitura de Lábios, Sentidos Especiais, Visão do Passado

**Nota:** a magia Sentidos Especiais recebe bônus em seus Focus, mas o mesmo não vale para os Sentidos Especiais naturais do Mago — estes não recebem bônus ou benefícios pelo uso de um item de visão. O mesmo vale para sua Detecção de Magia.





Parte 4

# Especialistas

Guerreiros, Servos dos Deuses e Magos. Eles representam a maioria dos aventureiros de Arton, mas não todos. Uma pequena parte deles — em média dois ou três em cada dez — têm habilidades diferenciadas, que não dependem nem de força, nem de magia. Qualquer personagem que não se encaixa facilmente em algum dos grupos anteriores será um Especialista.

O grupo dos Especialistas reúne todos os aventureiros que costumam ser conhecidos como ladrões ou ladinos: Assassinos, Bardos, Espiões, Ladrões, Ninjas e outros. Esses heróis (ou vilões) furtivos não contam com grandes habilidades de combate ou poderes mágicos. Eles vencem com inteligência, esperteza e técnicas secretas. Também estão entre os Especialistas alguns tipos exóticos, como o Baloeiro Goblin e o Explorador da Tormenta.

Note que nem todos os kits de Especialistas são interessantes ou atraentes como para jogadores. Alguns, como o Batedor, o Escudeiro, o Doutor de Salistick, o Mercador de Vectora e outros, nem mesmo podem ser chamados exatamente de "aventureiros". Eles são apresentados aqui porque são elementos importantes na sociedade artoniana — bastante adequados para coadjuvantes. É bem provável que o Mestre escolha alguns deles como NPCs para suas aventuras. Por outro lado, não há nada que impeça seu uso também por jogadores.

## Assassino

**Custo:** 0

**Restrições:** nenhuma

**Vantagens:** pode comprar Patrono, Crime e Invisibilidade por apenas 1 ponto cada

**Desvantagens:** nenhuma

**Pontos de Vida e Magia:** Rx3

Em Arton, nunca chame alguém de Assassino! Eles consideram isso uma imperdoável grosseira. Preferem se conhecidos humildemente como "Removedores de Pessoas Inconvenientes".

Os Assassinos... ahn... Removedores são especialistas na fabricação de venenos (e antídotos), armadilhas, disfarces, arrombamento, falsificação, camuflagem, demolição e outras atividades de espionagem — mas, ao contrário dos Espiões, eles sabem lutar tão bem quanto qualquer guerreiro. Alguns, mais honrados, oferecem às suas vítimas uma chance de lutar e travam longos duelos; outros preferem eliminar seus alvos de forma rápida e limpa, com uma flecha certa ou veneno fulminante; e outros ainda, cruéis, fazem suas vítimas agonizarem durante longas horas...



Contratar os serviços de um Assa... Removedor será sempre arriscado. Alguns mudam de lado ao tilintar do ouro, voltando-se contra seus contratadores. Outros seguem severos códigos de honra, do tipo "sempre cumprir um contrato" — e podem, da mesma forma, assassinar seu contratador caso a vítima pague bem pelo serviço.

## Baloeiro Goblin

**Custo:** 2

**Restrições:** apenas Goblins

**Vantagens:** recebe Máquinas e um balão (F1, HO, R4, AO, PdFI) gratuitamente; recebe um bônus de + 2 em todos os testes Je Pilotagem, Mecânica e Navegação (apenas com relação a balões); Armadura Extra contra quedas

**Desvantagens:** nenhuma **Pontos**

**de Vida e Magia:** Rx3

Em Arton, transporte aéreo é um luxo para poucos. Montarias voadoras são raras, e apenas alguns magos podem usar seu poder para voar ou fazer voar seus aliados. Aqueles que decidem cobrar por esses serviços exigem preços muito altos. Existe, contudo, uma opção mais barata...

Famosa por sobreviver mesmo nas piores condições e encontrar soluções criativas para tudo, a raça goblin desenvolveu um engenho tecnológico sem igual em Arton — o balão de ar quente. O aspecto é precário: imensas bolsas de tecido com muitos remendos, usando como gôndola um grande cesto ou algo parecido com uma grande canoa. Eles podem existir em versões menores para dois ocupantes, ou maiores para transportar até vinte pessoas.

Os serviços de um Baloeiro Goblin costumam ser requisitados por aventureiros novatos e sem recursos, que precisam de transporte aéreo. E uma forma arriscada de viajar: ventos fortes podem tirar o balão da rota, e em média uma em cada três viagens resulta em queda. Ainda assim, muitas vezes esta pode ser a melhor opção para cruzar mares, montanhas ou terrenos de travessia difícil.

Ao contrário do que pode parecer, quedas de balões raramente são fatais. Ao receber qualquer dano, o balão

começa a perder ar e flutuar lentamente na direção do solo, pousando de forma razoavelmente segura. Cada ocupante deve fazer um teste de Habilidade +2; aqueles que falham sofrem 1 ponto de dano. O próprio Baloeiro Goblin não precisa fazer esse teste, pois está bem habituado a esse tipo de coisa...

Um balão só cai de forma perigosa quando recebe dano massivo (pelo menos 20 pontos de dano em uma única rodada). Neste caso os ocupantes sofrem dano normal pela queda, dependendo da altura. Balões viajam tipicamente a 200m de altitude, mas podem subir mais (para atravessar montanhas, por exemplo).

Além de saber operar e consertar seu balão, o Baloeiro Goblin é um combatente razoável: ele carrega consigo pedras, lanças e até pequenas granadas que pode deixar cair sobre as vítimas durante o voo. Um Baloeiro Goblin sempre sofre dano mínimo por quedas (uma queda que causaria 5d vai provocar nele apenas 5 pontos de dano).



## Bardo

### Custo: I Restrições:

nenhuma

**Vantagens:** recebe Artes gratuitamente; pode comprar Crime e Idiomas por apenas 1 ponto cada

**Desvantagens:** nenhuma

**Pontos de Vida:** Rx2

**Pontos de Magia:** Rx3

Arton é um mundo de grandes heróis, grandes aventuras e grandes feitos. Essas histórias devem ser contadas. Esse é o papel dos Bardos, os artistas supremos de Arton.

A profissão de Bardo está entre as mais respeitadas do Reinado — pois, em uma sociedade sem comunicação a longa distância, cabe a eles transmitir notícias de lugares afastados. Também são eles que oferecem entretenimento à população.

Acima de tudo, o Bardo é uma figura de carisma. Com seu talento ele conquista a confiança de inimigos, derrete o coração das damas e acalma as feras. Em aldeias e vilarejos afastados das grandes cidades, a simples passagem de um Bardo costuma ser motivo de festa. É comum que eles sejam acolhidos em estalagens e casas de família, recebam cama e comida, apenas em troca de algumas boas canções ou histórias. (Isso é uma grande ironia, levando em conta que Bardos têm habilidades muito semelhantes às dos Ladrões.)

Bardos são lembrados como pessoas de boa aparência, em trajes elegantes, em geral trazendo consigo um bandolim, harpa ou outro instrumento. Mas esse estereótipo não é verdadeiro. QUALQUER tipo de artista aventureiro será considerado um Bardo — desde a linda dama élfica que comove os bárbaros com sua canção até o malabarista de facas circense, passando pela odalisca do deserto, o escultor anão, o bobo-da-corte...

Todo Bardo é um artista, mas nem todo artista é um Bardo — apenas aqueles que decidem viver aventuras. Mas por que um artista se tornaria um aventureiro? Os motivos são variados. Muitos acompanham grandes heróis para produzir obras sobre seus feitos, pois as mais poderosas histórias de Arton são aquelas sobre grandes aventuras. Outros tentam buscar inspiração em lugares distantes. E outros ainda o fazem pelo puro prazer da aventura, a emoção de desafiar monstros e vilões — uma emoção que eles podem, mais tarde, transformar em obras de arte.

Todos os Bardos são abençoados e protegidos pela deusa Tanna-Toh, sendo que matar um deles atrai terrível má sorte sobre o criminoso. Em geral essa maldição ocorre na forma de um redutor de -1 em todos os testes, mas existem rumores sobre coisas muito diferentes — desde pequenas alterações corporais (chifres, cauda, manchas...) até a perda de um dos sentidos, ou pior. A maldição só é removida caso o Bardo seja ressuscitado.

## Batedor

### Custo: O Restrições:

nenhuma

**Vantagens:** pode comprar Sobrevivência por 1 ponto

**Desvantagens:** nenhuma **Pontos de Vida e Magia:**

Rx2

O Batedor é uma espécie de "ajudante de herói", muito parecido com o Escudeiro. A diferença é que Escudeiros trabalham para heróis mais "sofisticados", como Cavaleiros, Samurais, Paladinos e Gladiadores. Eles fazem serviços de criadagem, como cuidar dos animais, limpar as armas e armaduras, caçar e preparar comida...

O Batedor, no entanto, trabalha para aventureiros mais rústicos — como Caçadores e Rangers. Uma vez que estes heróis não precisam de muito conforto e sabem cuidar de si mesmos, o papel do Batedor é diferente.

Batedores costumam ser jovens que acabaram de atingir a maturidade, mas ainda não foram totalmente treinados como caçadores. Batedores caçam presas menores e ajudam os outros em expedições de caça, realizando pequenas tarefas — como espantar a caça na direção de onde os Caçadores esperam em emboscada, ou rastrear uma manada próxima e informar sua localização para a tribo. Basicamente, Batedores fazem o trabalho "de pernas" enquanto os Caçadores cuidam da matança. Batedores eventualmente se tornam Caçadores.

## Bucaneiro

**Custo:** O (1 para Anões, Trogloditas e Centauros)

**Restrições:** nenhuma

**Vantagens:** Arena (H+ 2 em navios) e Sobrevivência no Mar gratuitamente; pode comprar Sobrevivência e Crime por apenas 1 ponto cada

**Desvantagens:** nenhuma **Pontos**

**de Vida e Magia:** Rx3

Enquanto o Pirata é o guerreiro dos mares, o Bucaneiro é o ladrão dos mares. E as semelhanças terminam aí. Longe de mostrar o espírito romântico e audacioso do Pirata, o Bucaneiro é um impiedoso e furtivo cortador de gargantas. Mas, apesar dessa grande diferença, é comum que ambos atuem em conjunto como tripulantes de navios piratas.

O Bucaneiro atua a bordo de navios, em portos e em cidades costeiras. Eles também adotam a estratégia tradicional dos Piratas artonianos: atacam grupos de aventureiros que retornam de missões carregados de tesouros. Seus pontos de atuação favoritos são o Mar Negro, o Mar do Dragão-Rei e o Rio dos Deuses.

Bucaneiros são muito familiarizados com embarcações: suas habilidades ladinas recebem bônus quando estão a bor-

do de navios — eles sabem escalar cascos, mover-se furtivamente no convés, passar através de escotilhas e destrancar arcas de tesouro melhor que qualquer outro ladrão.

Como a maioria dos ladrões, Bucaneiros raramente usam qualquer tipo de armadura ou armas pesadas — um punhal entre os dentes costuma ser sua arma favorita. Membros de qualquer raça podem ser Bucaneiros, embora anões, trogloditas e centauros sejam raros.

## Bufão

**Custo:** 1 (0 para Goblins)

**Restrições:** nenhuma

**Vantagens:** recebe Atuação gratuitamente; pode comprar Artes ou Manipulação por apenas 1 ponto cada

**Desvantagens:** nenhuma **Pontos**

**de Vida e Magia:** Rx2

O Bufão é o palhaço medieval, o humorista definitivo de Arton. Enquanto o Bardo emociona a audiência com histórias de ação, romance, drama ou horror, o Bufão tem como objetivo arrancar gargalhadas de seu público.

O Bufão veste cores vivas, sapatos imensos, perucas estranhas, narizes postiços e maquiagem colorida, entre outros adereços. É comum que finja ser a caricatura de um aventureiro "de verdade" (digamos, com um roupão cheio de estrelas e um chapéu pontudo para posar como um "grande mago"), ou até um famoso herói ou vilão (vários Bufões já foram vistos usando vestes falsas do Rei Thormy, Mestre Arsenal e outros).

Quando a questão é fazer rir, o Bufão deixa de lado qualquer respeito, dignidade e amor-próprio — uma razão pela qual os goblins são atraídos por esta profissão. É raro que participem de



aventuras: eles costumam ser contratados para afastar o tédio de nobres, alegrar festas e entreter crianças, entre outras coisas.

Quando quer, o Bufão pode ser extremamente irritante. Caso deseje intencionalmente irritar alguém, o Bufão faz um teste de Atuação. Se tiver sucesso, o alvo faz um teste de Resistência+1. Se falhar, a vítima sofre efeito similar a uma crise de Fúria: recebe H + 1 e FA final +1, fica incapaz de se esquivar, e ataca o Bufão sem se importar com qualquer outro objetivo. O efeito acaba caso a vítima seja atacada ou sofra qualquer dano (ou caso consiga alcançar e esganar o Bufão...).

Da mesma forma que ocorre com os Bardos, Bufões são protegidos pela deusa Tanna-Toh e atraem algum tipo de maldição sobre quem matar um deles.

## Caça-Prêmios

**Custo:** I

**Restrições:** nenhuma

**Vantagens:** Ataque Especial, Bônus de Alvo (veja abaixo), pode comprar Investigação por I ponto

**Desvantagens:** Devoção (veja adiante)

**Pontos de Vida e Magia:** Rx5

O Caça-Prêmios é um aventureiro especializado na perseguição e captura (ou eliminação) de seu alvo, quase sempre a serviço de um contratador. Muitos são malignos, caçando ou matando sem distinção para quem pagar melhor — mas outros são aventureiros honrados que não matam vítimas inocentes, não aceitam contratos "sujos" (rapto, sabotagem, assassinato...) e não trabalham para vilões, não importando a quantia oferecida como prêmio.

Seja bom ou mau, todo Caça-Prêmios segue um código de conduta próprio: uma vez que aceite um contrato, ele vai devotar todas as suas energias apenas na direção desse objetivo. (Em regras, ele sofre os redutores normais por Devoção quando faz qualquer coisa que não seja ligada a seu contrato atual). Por outro lado, o Caça-Prêmios recebe um Bônus de Alvo igual a H+ 2 em todos os testes de combate (apenas quando luta pessoalmente contra seu alvo atual) e em todos os testes de Perícias (apenas quando envolvem seu alvo atual).

Em vez de uma única pessoa, o Caça-Prêmios pode ter como alvo um grupo pequeno (com um número máximo de membros igual ao dobro de sua Habilidade) ou um grupo grande (como uma raça ou espécie inteira). Nestes casos, o Bônus de Alvo cai para H + 1 (para um grupo pequeno) ou H + 1 apenas em testes de Perícias



(para um grupo grande).

Após concluir uma aventura em que tenha conseguido cumprir um contrato, o Caça-Prêmios recebe (além de qualquer recompensa em dinheiro envolvida) 1 Ponto de Experiência extra. Esse ponto pode ultrapassar o limite normal de 5 PEs para cada aventura concluída.

## Curandeiro

**Custo:** O

**Restrições:** nenhuma **Vantagens:**

Medicina gratuitamente

**Desvantagens:** nenhuma **Pontos**

**de Vida e Magia:** Rx2

Nem toda a cura vem dos deuses. Em sociedades onde não há Clérigos ou Xamãs com poderes mágicos de cura, deve-se recorrer à medicina convencional. Esse é o papel do Curandeiro.

O Curandeiro é uma pessoa treinada na cura de doentes e uso de produtos vegetais (e também animais) para fabricar remédios, drogas, venenos e poções. Ele também pode ser um clérigo ou xamã, usando magia em conjunto com perícias mundanas. Obviamente, eitem poderes menores que um clérigo verdadeiro—mas, quando a magia verdadeira não está disponível, um Curandeiro é melhor do que nada!

Em muitos casos, especialmente em tribos bárbaras ou vilarejos afastados, o Curandeiro finge ter poderes mágicos verdadeiros para "impressionar" os outros. Alguns fazem isso apenas para conquistar respeito (ou temor), outros para que seus pacientes confiem na cura. Não é raro que um Curandeiro seja apontado como a pessoa mais poderosa da vila, mesmo que não possua poder mágico algum.

## Doutor de Salistick

**Custo:** O

**Restrições:** apenas nativos de Salistick; proibido para Clérigos

**Vantagens:** Medicina gratuitamente; recebe um bônus de +1 em todos os testes de Medicina; um teste bem sucedido pode recuperar 2 PVs em um personagem, em vez de 1

**Desvantagens:** I - Lei de Asimov: jamais causar mal a um ser humano (ou, caso você não seja humano, um membro de sua própria espécie) ou, por omissão, permitir que sofra qualquer mal; parte do Código de Honra dos Heróis (sempre prestar socorro a quem precisar)

**Pontos de Vida e Magia:** Rx3

Em Salistick, o Reino sem Deuses, não é possível contar com as magias de cura dos clérigos — pois aqui seu efeito é muito reduzido. Mas o povo prático deste lugar tratou de resolver o problema desenvolvendo imensamente a ciência médica. Em Salistick a medicina é mais avançada que em qualquer outro ponto de Arton, e seus médicos (mais conhecidos no Reinado como "doutores") são grandes especialistas em cura não-mágica.

O conhecimento médico de um doutor de Salistick equivale quase ao de um médico da Terra do Século XIX. Ele é um profundo estudioso da anatomia e processos naturais do corpo, quase da mesma forma que um necromante — com a diferença de que, em geral, não possui poderes mágicos. Estes doutores podem ser reconhecidos por seus trajes brancos com muitas manchas de sangue (em Salistick acredita-se que, quanto mais suja a roupa do médico, maior sua experiência) e pêlos pequenos e estranhos instrumentos metálicos que trazem em bandanas na cabeça e através do peito.

O doutor recebe um bônus de +1 em qualquer teste envolvendo medicina em geral. Ele também pode curar duas vezes mais Pontos de Vida que o normalmente permitido por essas técnicas.

Todos os doutores de Salistick seguem um juramento: eles jamais podem ferir ninguém (exceto em defesa própria) e devem ajudar todos que necessitarem de sua habilidade.

## Drogadora

**Custo:** 1

**Restrições:** apenas mulheres; proibido para Construtos, Mortos-Vivos e Fadas

**Vantagens:** Medicina e Armadura Extra: Químico gratuitamente; pode comprar Memória Expandida por apenas 1 ponto

**Desvantagens:** 1ª Lei de Asimov: jamais causar mal a um ser humano (ou, caso você não seja humano, um membro de sua própria espécie) ou, por omissão, permitir que sofra qualquer mal

**Pontos de Vida e Magia:** Rx4

Encontrada apenas entre as tribos bárbaras mais primitivas de Arton, a Drogadora é um tipo especial de curandeira. Com seu vasto conhecimento sobre ervas, drogas e venenos, ela usa os próprios processos metabólicos do corpo para fabricar medicamentos. Assim, ela ingere venenos para salivar remédios, mastiga insetos para produzir pomadas, altera o próprio sangue para criar vacinas, ou se deixa picar por bichos peçonhentos para secretar remédio em vez de leite. Portanto, não é exagero dizer que o beijo de uma Drogadora pode salvar sua vida...

Este é um ofício arriscado, que poucas conseguem (ou aceitam) exercer. Por sua condição especial, em sua própria sociedade uma Drogadora é proibida de lutar ou caçar (uma condição muito pouco digna, especialmente entre as dragoas-caçadoras de Galrasia). Como acontece com xamãs, drogadoras costumam ser as maiores sábias e estudiosas de suas tribos — talvez as únicas com conhecimento sobre a existência ou costumes de outros povos. Elas têm mais fácil acesso a antigas memórias raciais, sendo capazes de lembrar coisas que na verdade

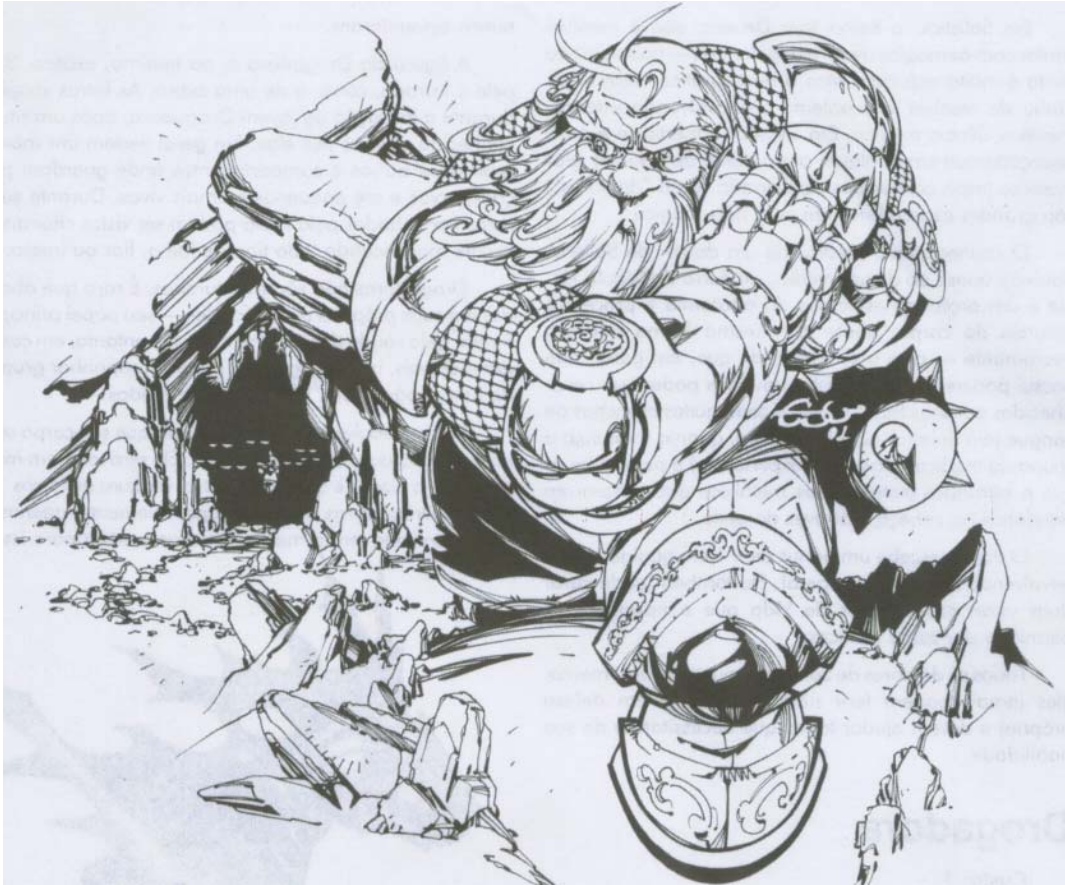
nunca aprenderam.

A figura da Drogadora é, no mínimo, exótica. Sua pele é listrada, como a de uma zebra. As listras surgem durante a iniciação da jovem Drogadora, após um ritual conhecido apenas por elas. Em geral vestem um manto repleto de bolsos e compartimentos onde guardam poções, ervas e até pequenos animais vivos. Durante suas raras caminhadas pela mata podem ser vistas cheirando ou até mordiscando todo tipo de folha, flor ou inseto.

Drogadoras não são aventureiras. É raro que abandonem suas próprias comunidades — seu papel principal é zelar pela saúde de todos na tribo. No entanto, em casos excepcionais, uma Drogadora pode acompanhar grupos de heróis para tratar dos doentes e feridos.

Seu metabolismo especial faz com que seu corpo seja imune a qualquer forma de veneno. Ele será também mais resistente a ácidos e quaisquer outros ataques químicos. Só existem Drogadoras mulheres; aparentemente, apenas o corpo feminino tem o metabolismo necessário para isso.





## Dungeon Crawler

**Custo:** 1 (O para Halflings, Elfos Negros, Goblins, Ores, Meio-Orcs, Ogres e Trogloditas)

**Restrições:** nenhuma

**Vantagens:** Sobrevivência nas Cavernas e Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Faro Aguçado, Radar) gratuitamente; pode comprar Sobrevivência por 1 ponto

**Desvantagens:** nenhuma **Pontos**

**de Vida e Magia:** Rx4

Originária de um idioma não muito conhecido, Dungeon Crawler é uma expressão usada entre aventureiros para designar os "rastejantes de masmorras". Em geral é uma expressão pejorativa, usada por heróis veteranos para se referir a novatos — pois é comum, entre os iniciantes, acreditar que a vida de um aventureiro se resume a explorar túneis, derrotar monstros e retornar com bolsas cheias de tesouros.

Com tempo e experiência, todo aventureiro descobre que a vida é muito mais que isso — os desafios não existem apenas no subterrâneo, mas em todo lugar. Da mais luxuosa festa no Palácio Imperial de Valkariaao mais humilde rito fúnebre em um vilarejo bárbaro, todos os lugares e eventos abrigam oportunidades de aventura.

Ainda assim, existem aventureiros que acabam se tornando grandes especialistas na exploração de túneis, masmorras e ruínas. O Dungeon Crawler tem grande conhecimento sobre ambientes subterrâneos, arquitetura-

ra, armadilhas, passagens secretas e criaturas que ocorrem nesses lugares. Ele é muito similar ao Ranger das Cavernas, com a diferença de que nem sempre chega a ser um bom lutador: muitos atuam simplesmente como guias ou especialistas para grupos de aventureiros.

Caso sua raça não tenha algum tipo de visão noturna, mesmo assim o Dungeon Crawler acaba desenvolvendo seus outros sentidos — podendo agir normalmente mesmo na completa escuridão. Esta carreira é frequentemente abraçada por halflings, goblins, ores, meio-orcs, ogres e trogloditas.

## Engenhoqueiro Goblin

**Custo:** 2

**Restrições:** apenas Goblins

**Vantagens:** recebe Genialidade e Máquinas gratuitamente

**Desvantagens:** nenhuma

**Pontos de Vida e Magia:** Rx3

Exceto pelo famoso Lorde Niebling, não há gnomos em Arion. Mas há razoáveis substitutos.

Como na maioria dos mundos, o goblin artoniano é totalmente incapaz de lidar com magia arcana — eles nunca podem ser magos. Apesar disso, um goblin pode ser tão inteligente quanto qualquer humano. Como resultado, essa deficiência em magia incentivou a raça na busca

por soluções alternativas para seus problemas. Da mesma forma que seus primos hobgoblins, muitos goblins se especializam na criação de engenhocas mecânicas para variados fins.

Para resolver problemas simples que os humanos costumam solucionar com mágica, os goblins recorrem a aparelhos de eficiência duvidosa. Sem dúvida o mais famoso exemplo disso são seus balões de ar quente (veja o Baloeiro Goblin); uma vez que goblins nunca podem voar através de magia, balões são uma alternativa razoável. Quase ninguém em seu juízo perfeito confia em um dispositivo feito por goblins — mas, quando meios mágicos não estão disponíveis, muitas vezes um invento goblin é a única opção.

O Engenhoqueiro Goblin pode produzir artefatos tecnológicos muito acima do nível técnico de Arton: máquinas a vapor, armas de fogo, pólvora, imprensa e até aparelhos elétricos rudimentares, como o telégrafo. Podem parecer feitos impressionantes — mas não quando a mágica pode substituir todos eles de forma mais simples, segura e barata.

Em termos de jogo, o Engenhoqueiro pode produzir em algumas horas um aparelho capaz de simular os efeitos de qualquer magia, mas sempre de forma não mágica. Ele pode, por exemplo, construir um veículo a vapor capaz de carregar pessoas (Transporte), uma máquina voadora (Voo), um autômato (Criatura Mágica), uma flauta hipnótica (O Canto de Sereia) e quaisquer outras.

O tempo necessário para construir a engenhoca é

igual ao Focus total da magia, em horas. Então, para uma arma de dardos tranquilizantes capaz de imitar a magia Desmaio (Luz, Terra ou Trevas I), ele gasta uma hora. Para uma arma elétrica que dispare um Enxame de Trovões (Ar 3, Luz 1) ele gasta quatro horas, e assim por diante. Ao fim desse tempo, o Engenhoqueiro deve fazer um teste de Perícia Máquinas (Fácil, Médio ou Difícil, dependendo do Mestre). Não esqueça de incluir +2 por Genialidade.

Caso seja concluída com sucesso, a engenhoca funciona corretamente — uma vez. Para cada nova tentativa, o Engenhoqueiro faz um novo teste de Perícia com redutor cumulativo de -1. Em caso de falha, a coisa desmantela toda ou explode (em geral, dano de 1 d). Para imitar magias sustentáveis, cada hora de funcionamento conta como uma tentativa.

O dano ou efeito de uma engenhoca nunca será considerado mágico: um Ataque Mágico de fogo (provavelmente feito com um lança-chamas) NÃO vai ferir criaturas que sejam vulneráveis apenas a magia.

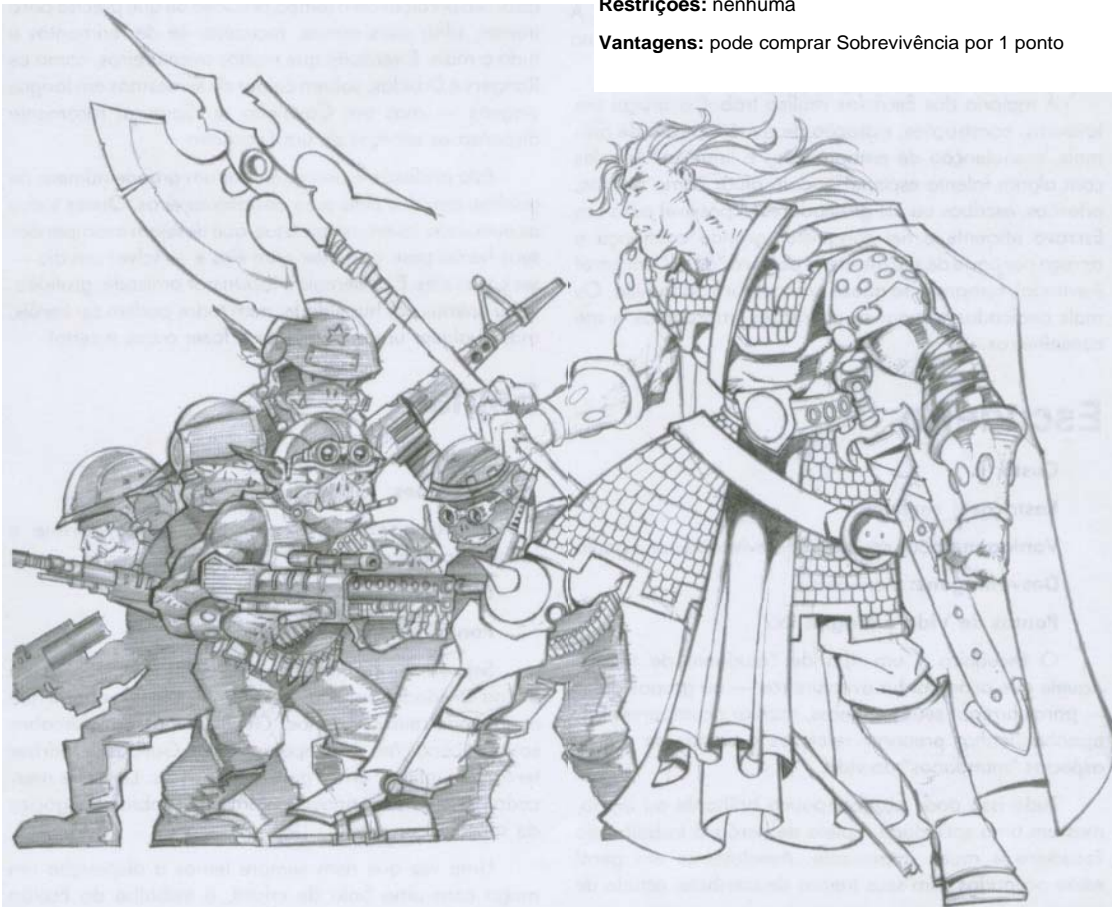
Uma engenhoca goblin só pode simular magias cujo Focus máximo seja igual ou inferior à Habilidade do Engenhoqueiro. Então, se ele deseja construir um capacete que ofereça Armadura Mental (Terra 3), só poderá fazê-lo se tiver 3 ou mais. No caso de magias que tenham mais de um Caminho, vale o Focus mais alto.

## Escravo

**Custo:** 0

**Restrições:** nenhuma

**Vantagens:** pode comprar Sobrevivência por 1 ponto





**Desvantagens:** Devoção (ré dutor de -I em todas as Características quando faz qualquer coisa que não envolve obedecer seu mestre)

**Pontos de Vida e Magia: Rx3**

A escravidão ocorre na sociedade artoniana em diversas formas. Em quase todas as grandes cidades do Reinado a lei permite a escravidão por dívida ou como punição por crimes, sendo este o tipo mais comum. Povos em guerra transformam seus inimigos vencidos em escravos. Na sociedade tamuraniana, quando alguém salva sua vida em certas condições, a etiqueta prega que você se ofereça para servir como escravo até que o débito seja pago. Em Galrasia, dragoas-caçadoras devotam suas vidas à captura e tortura de prisioneiras. E os minotauros, cuja espécie não tem fêmeas, formam haréns de Escravas humanas ou meio-elfas — uma prática que coloca Tapista em conflito com os outros reinos.

Escravos nem sempre são prisioneiros — na verdade, isso chega a ser raro. Na maioria dos casos eles são simplesmente servos, tratados com respeito e dignidade. Maus tratos a escravos não são bem vistos pela sociedade, e matar um escravo sem motivo é crime. A própria palavra "escravo" não tem, em Arton, o mesmo sentido pejorativo visto em outras culturas.

A maioria dos Escravos realiza trabalho braçal em lavouras, construções, extração de minério, trato de animais, manutenção de embarcações e limpeza. Aqueles com algum talento especial podem atuar como artistas, artesãos, escribas ou até gladiadores. É possível para um Escravo eficiente e fiel conquistar grande confiança e apreço por parte de seu mestre (a palavra "dono" em geral é evitada), tornando-se quase um membro da família. Os mais dedicados tornam-se capatazes, mordomos e até conselheiros.



magia ou preces a seus deuses. Um guerreiro que precisa caçar, matar e preparar sua própria comida pode estar desperdiçando o tempo precioso de que precisa para treinar, afiar suas armas, recuperar-se de ferimentos e tudo o mais. É verdade que muitos aventureiros, como os Rangers e Druidas, sabem cuidar de si mesmos em longas viagens — mas um Cavaleiro ou Samurai raramente dispensa os serviços de um Escudeiro.

Esta profissão é abraçada por um grande número de goblins, atraídos pelo ouro dos aventureiros. Quase todos os outros são jovens ambiciosos, que desejam acompanhar seus heróis para aprender com eles e — talvez um dia — ser como eles. E os demais o fazem por amizade, gratidão, fé ou apenas por humildade: nem todos podem ser heróis, mas qualquer um pode ajudar a fazer o que é certo!

## Escudeiro

**Custo: O**

**Restrições:** nenhuma

**Vantagens:** pode comprar Sobrevivência por 1 ponto

**Desvantagens:** nenhuma

**Pontos de Vida e Magia: Rx2**

O Escudeiro é um tipo de "ajudante de herói". Aquele que acompanha aventureiros — ou grupos deles — para carregar seus pertences, montar acampamentos, apanhar lenha, preparar refeições e cuidar de outros aspectos "mundanos" da vida.

Tudo isso pode parecer pouco brilhante ou digno, mas em uma sociedade repleta de heróis o trabalho do Escudeiro é muito importante. Aventureiros em geral estão ocupados com seus treinos de combate, estudo de

## Espião

**Custo: O Restrições:**

nenhuma

**Vantagens:** pode comprar Patrono, Crime e Invisibilidade por apenas 1 ponto cada

**Desvantagens:** nenhuma

**Pontos de Vida e Magia: Rx3**

Seja em tempos de guerra ou de paz, a espionagem é uma atividade vital. Governantes procuram saber o que ocorre nos reinos vizinhos. Generais buscam descobrir sobre as condições das tropas inimigas. Guildas de ladrões tentam se infiltrar em organizações rivais. Lordes e mercadores de todos os tipos desejam saber sobre os negócios de seus concorrentes.

Uma vez que nem sempre temos à disposição um mago com uma bola de cristal, o trabalho do Espião

convencional é muito valorizado. Espiões são aventureiros especializados em infiltração: eles invadem lugares altamente protegidos para colher informações secretas e transmiti-las a seus contratadores. Algumas missões podem durar apenas uma noite: outras podem ocupar o Espião durante meses — ou anos! —, enquanto ele vive uma identidade secreta.

O Espião não é necessariamente bom em combate: seu grande objetivo é agir sem ser notado. Quando descoberto, em geral ele tenta eliminar qualquer testemunha que o tenha visto — ou, se isso não for possível, fugir. O mais comum é que Espiões trabalhem para um único patrono; ninguém confia em Espiões autônomos, pois eles tendem a mudar de lado ao simples tilintar das peças de ouro...

## Explorador da Tormenta

**Custo:** O

**Restrições:** nenhuma

**Vantagens:** recebe gratuitamente Sobrevivência na Tormenta; não sofre nenhum redutor em áreas de Tormenta; H+I em testes ligados à Tormenta

**Desvantagens:** deve adotar Insano (qualquer tipo)

**Pontos de Vida e Magia:** Rx3

Em Arton, quando alguém se comporta como maluco, é comum dizer que fulano é "mais insano que um Explorador da Tormenta".

O Explorador surgiu com a necessidade urgente de obter informações sobre a Tormenta que devora Arton. Este aventureiro é um mestre em sobreviver nessas áreas demoníacas e corrompidas, onde nada mais sobrevive. Eles são contratados pelo governo de Trebuck, pelo Protetorado do Reino, pela Academia Arcana e outras

pessoas ou entidades interessadas em descobrir formas de combate à tempestade mística. Poucos grupos de aventureiros se arriscam a entrar na Tormenta sem um destes Exploradores como guia.

O Explorador é imune a alguns efeitos nocivos da Tormenta: ele não sofre nenhum redutor em suas Características e seu poder mágico, quando possui algum, não é afetado (ele consegue usar magias com Focus acima de 4).

O Explorador não precisa fazer testes contra loucura ao avistar a Tormenta ou seus demônios. Na verdade, isso ocorre porque eles JÁ são loucos — coisa inevitável quando você fica exposto a tantos horrores. Todo Explorador tem alguma forma de perturbação mental.

## Gatuno

**Custo:** 1 (O para Halflings, Gnomos e Goblins)

**Restrições:** nenhuma

**Vantagens:** recebe Invisibilidade gratuitamente; pode comprar Crime por apenas 1 ponto

**Desvantagens:** nenhuma **Pontos**

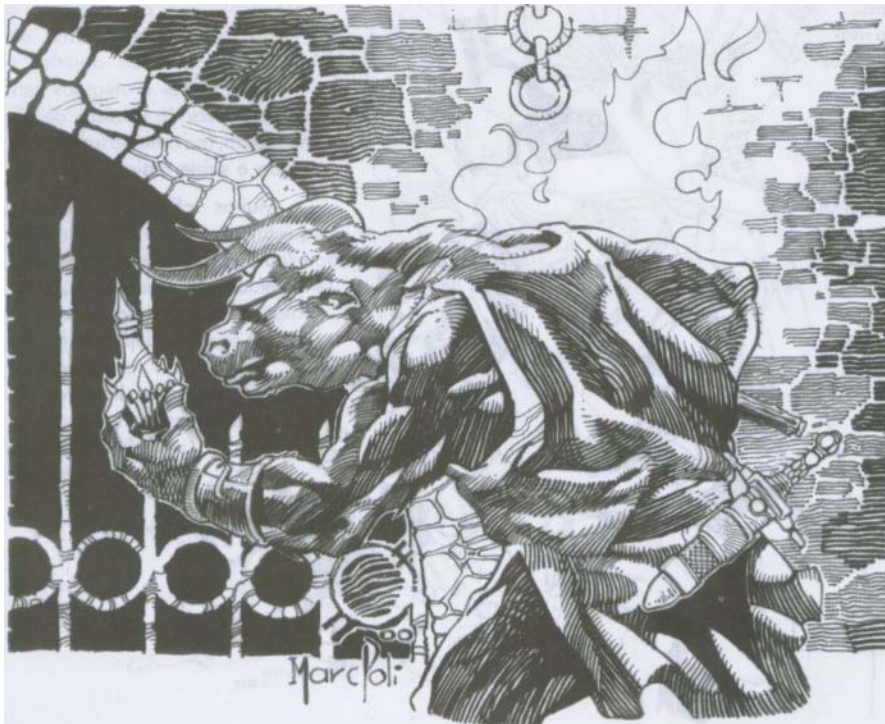
**de Vida e Magia:** Rx3

O Gatuno é um ladrão especializado em assaltos a torres, palácios e outros lugares bem protegidos. Suas técnicas são destinadas a evitar o combate sempre que possível — e a melhor maneira de fazer isso, claro, é evitar ser visto. Ele é um mestre da escalada, arrombamento, camuflagem, furtividade e fuga. No entanto, longe das muralhas e becos de uma grande cidade, não sabe se virar muito bem...

Da mesma forma que o Infiltrador, o Gatuno ambicioso pode querer conquistar poderes mágicos de ilusão e/ou invisibilidade. Ou usar truques como trajas negros, folhagens falsas e caixotes. Assim ele consegue

ficar praticamente invisível, capaz de evitar completamente o olhar de um guarda atento.

Por seu pequeno tamanho e agilidade, goblins, gnomos e halflings são as raças melhor sucedidas como Gatunos.



# Impostor

**Custo:** 2

**Restrições:** nenhuma

**Vantagens:** recebe Manipulação gratuitamente; pode comprar Crime por apenas 1 ponto

**Desvantagens:** nenhuma **Pontos**

**de Vida e Magia:** Rx3

O Impostor é o mestre dos disfarces, um ladrão ou bardo especializado em personificar papéis e fingir ser outra pessoa. Com as roupas certas, maquiagem, voz disfarçada e até efeitos mágicos menores, ele pode adotar a aparência de qualquer pessoa, incluindo do sexo oposto ou de outras raças. Os mais bem sucedidos Impostores de Arton são provavelmente o Camaleão, notório assassino de elfos; e Nielendorane, a famosa "arquimaga" elfa.

O bom Impostor não sabe apenas simular uma aparência falsa, mas também talentos falsos. Ele pode fingir ter conhecimentos ou habilidades que na verdade não tem — manejando a espada de forma impressionante para parecer um guerreiro, ou realizando truques com cartas para fingir ser um mago. Ele não tem realmente esses talentos, mas seu carisma e lábia conseguem convencer as pessoas do contrário. O Impostor sempre terá na ponta da língua uma desculpa convincente para quando seus "poderes" forem necessários. ("Não... consigo arminha magia... deve existir alguma força maligna nesta caverna que reduz meus poderes...")

O maior desafio de um Impostor é assumir o papel de uma pessoa conhecida para enganar seus familiares, entes queridos ou colegas aventureiros. Eles podem fazer isso a mando de contratadores, da mesma forma que espíões, para sabotar ou colher informação — mas cada um pode ter seus próprios objetivos. Impostores estão sempre em busca de pergaminhos, poções ou itens mágicos capazes de gerar magias de ilusão ou transformação.

O tempo necessário para adotar um disfarce depende de sua complexidade. Para enganar os entes queridos de uma pessoa

conhecida, a "transformação" pode levar vários dias. Mas um disfarce rápido (como cobrir a cabeça com um capuz para escapar de uma perseguição) pode ser improvisado em apenas uma rodada.

Em geral, quando não usam magia, Impostores só conseguem personificar facilmente pessoas de sua própria raça. Para raças similares (um humano fingindo ser elfo, ou um anão fingindo ser um halfling), o teste é considerado normal. Para raças muito diferentes (um humano fingindo ser um ore, ou um elfo fingindo ser um anão!) o teste será difícil ou até impossível, dependendo da decisão do Mestre. ("Ha?! Um minotauro tentando se fazer passar por um GOBLIN?!")

Embora nem todos sejam Magos, todo Impostor conhece um pequeno ritual mágico similar ao poder garantido aos Clérigos de Hyninn. Ele pode gerar um disfarce mágico ilusório para assumir a aparência de um elfo, anão, goblin ou qualquer raça humanóide (mas sem alterar suas características). O efeito é curto (2d rodadas) e pode ser usado apenas vez por dia.

## Infiltrador

**Custo:** 1 (O para Halflings, Gnomos e Goblins)

**Restrições:** nenhuma

**Vantagens:** recebe Invisibilidade gratuitamente; pode comprar Crime por apenas 1 ponto

**Desvantagens:** nenhuma

**Pontos de Vida e Magia:** Rx3

Enquanto o Impostor é um espião especializado em disfarces e interpretação de papéis, o Infiltrador é o mestre da invisibilidade. Seu objetivo é invadir lugares protegidos sem ser visto, usando técnicas de camuflagem, movimento furtivo, distração e subterfúgio.

Muitos Infiltradores tentam conquistar poderes mágicos de ilusão e/ou invisibilidade. Outros adotam métodos mais mundanos, como trajes negros, folhagens falsas e até caixotes. Seja qual for seu sistema, ele consegue ficar praticamente invisível em quase qualquer situação — um Infiltrador bem treinado consegue

se manter um passo atrás de um sentinela atento e evitar seu olhar, mesmo que ele olhe para os lados!

Caso seja descoberto, o Infiltrador pode optar pelo combate (alguns lutam muito bem), mas em geral ele opta pela fuga. Estes espiões são também mestres das fugas impossíveis, capazes de destrancar qualquer cela, abrir qualquer algema, soltar qualquer nó e atravessar aberturas por onde apenas uma criança passaria.

Por seu pequeno tamanho e agilidade, goblins e halflings são as raças mais bem sucedidas como Infiltradores.

## Jogador

**Custo:** 1 (O para Elfos, Meio-Elfos, Halflings, Goblins e Fadas)

**Restrições:** nenhuma

**Vantagens:** recebe Jogos gratuitamente; pode comprar Manipulação por apenas 1 ponto

**Desvantagens:** nenhuma **Pontos de Vida**

**e Magia:** Rx3

Uns diriam que o Jogador não é um aventureiro; outros, melhor informados, sabem com certeza que este deve ser o mais ousado e audacioso aventureiro de Arton.

O Jogador é um grande mestre dos jogos de azar. Cartas, dados, charadas... ele conhece as regras para todos, e também todas as formas de trapaceá-las! Suas mangas e bolsos secretos podem esconder um suprimento completo de cartas de baralho, dados com faces mais pesadas, moedas de duas caras, dinheiro e jóias falsas para apostas...

Alguns Jogadores são famosos, conhecidos em todo o Reinado — e constantemente desafiados por novatos ou caçadores de fortuna. Mas a maioria deles prefere esconder seus talentos, fingindo ser ineptos ou inexperientes, para evitar que os colegas fiquem desconfiados quando ele trapaceia.

Uma vez que muitos jogos envolvem atirar facas ou dardos, o Jogador é também razoavelmente treinado em arremessos. Quando forçado a entrar em combate, muito provavelmente ele vai recorrer a esse talento. Outras habilidades importantes para o Jogador são a lábia e, naturalmente, a fuga!

Este kit é muito comum no reino de Yuden, que tem uma forte tradição de jogos. Além dos humanos, as raças que mais facilmente produzem Jogadores são os elfos, meio-elfos, halflings, goblins e fadas.

## Ladrão

**Custo:** 0 **Restrições:**

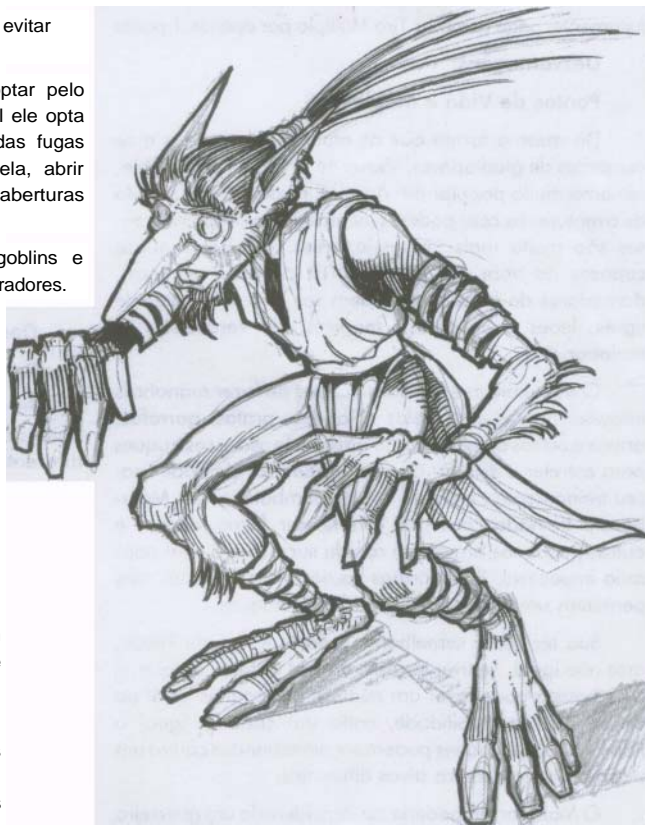
nenhuma

**Vantagens:** pode comprar Crime e Invisibilidade por apenas 1 ponto cada

**Desvantagens:** nenhuma **Pontos**

**de Vida e Magia:** Rx4

O cidadão comum pode estranhar o fato de que valorosos guerreiros, clérigos, paladinos ou magos às vezes sejam vistos na companhia de "ladrões". Afinal, por



que um grupo de heróis aceitaria a presença de um criminoso entre eles?

Isso acontece porque, entre os aventureiros, um Ladrão não é necessariamente um criminoso ou pessoa maligna. Ele pode ser um herói aventureiro como qualquer outro — mas com habilidades diferentes. Ladrões sabem destrancar fechaduras, detectar e desarmar armadilhas, encontrar passagens secretas, seguir rastros, escalar muros, agir furtivamente e realizar uma série de outras façanhas muito úteis durante a exploração de masmorras ou ruínas.

Assim, o Ladrão é um tipo de aventureiro especialista. Seria muito pouco sensato partir para explorar uma masmorra sem pelo menos um Ladrão no grupo. Nem sempre a espada ou a magia são eficientes diante de uma armadilha mortal, passagem secreta ou porta trancada.

Mas não se pode negar que os talentos do Ladrão também tornam difícil evitar que se volte para o crime. Eles são mestres em invasão, disfarce e punguismo. Quase nada pode deter um Ladrão experiente quando ele está determinado a roubar algo ou alguém.

Publicamente, a palavra "Ladrão" ainda é ligada a criminosos. Muitos deles já foram aclamados como grandes heróis em Arton, mas sem que o povo jamais soubesse sobre seus verdadeiros talentos. Alguns Ladrões, inclusive, não aceitam ser chamados assim.

## Malabarísta

**Custo:** 2 (1 para Gnomos, Goblins, Halflings e Fadas)

**Restrições:** nenhuma

**Vantagens:** recebe H + 1 (até um máximo de 5) gra-

tuitamente; pode comprar Tiro Múltiplo por apenas 1 ponto — ou plantando uma adaga entre seus dedos do pé...

**Desvantagens:** nenhuma

**Pontos de Vida e Magia:** Rx3

Da mesma forma que as atuações de bardos e os combates de gladiadores, shows de circo são um entretenimento muito popular em Arton. E neste mundo repleto de aventureiros com poderes incomuns, os artistas circenses são muito mais impressionantes: acrobatas quase capazes de voar (ou REALMENTE capazes de voar), domadores de feras (que podem ser bem diferentes de tigres, leões e elefantes), mágicos (de verdade!)... e malabaristas.

O Malabarista é um artista capaz de fazer manobras impressionantes com bolas coloridas, pratos, garrafas, armas e outros objetos. Como artista, ele usa esses truques para entreter e divertir. Como aventureiro, ele pode usar seu treinamento como técnica de combate — um Malabarista treinado consegue arremessar facas, dardos e outras pequenas armas em rápida sucessão, e com pontaria impecável. Essas armas causam pouco dano, mas permitem uma maior quantidade de ataques.

Sua técnica é semelhante à do Matador de Pestes, mas não igual. Se tiver sucesso em um teste de ataque, o Malabarista pode fazer um número de ataques igual ao dobro de sua Habilidade, cada um com FA igual a PdF+1 d. Esses ataques podem ser direcionados contra um mesmo alvo ou contra alvos diferentes.

O Malabarista poderia ser considerado um guerreiro especializado em arremessos — mas ele é mais do que isso. Ele é também um artista, alguém que conquista a admiração e respeito das pessoas. Tanto pode fazer rir uma garotinha com flores, quanto aterrorizar um meio-

Raças de pequeno porte são aquelas que mais facilmente adotam este kit.

## Mercador de Vectora

**Custo:** 0

**Restrições:** nenhuma

**Vantagens:** recebe Manipulação gratuitamente

**Desvantagens:** nenhuma

**Pontos de Vida e Magia:** Rx2

Para ser um mercador não é preciso muita coisa. Mas para ser um Mercador de Vectora... ah, isso é bem diferente!

Vectora, o Mercado nas Nuvens, não é apenas a maior cidade comercial de Arton. Aqui é onde se negociam as maiores fortunas, as mais preciosas obras de arte, os mais poderosos itens mágicos, as mais raras criaturas. Esta é também uma cidade que viaja entre os mundos, sendo possível encontrar em suas ruas e lojas seres jamais vistos no Reinado. Nenhum outro lugar apresenta oportunidades tão lucrativas.

Com tantos atrativos, Vectora abriga apenas a elite do comércio de Arton. Só os melhores comerciantes e mercadores conquistam o direito de negociar na cidade — e, mesmo assim, sempre sob a severa vigilância do grande Vectorius. Mas os negócios mais lucrativos são também os mais arriscados, não sendo raro que um destes Mercadores decida contratar — ou mesmo acompanhar! — grupos de heróis para assegurar seus ganhos.



# Ninja

**Custo:** 2

**Restrições:** proibido para Construtos, Centauros e Fadas

**Vantagens:** recebe Adaptador e Invisibilidade gratuitamente; pode comprar Sobrevivência, Crime e Esportes por 1 ponto cada

**Desvantagens:** Código de Honra Ninja (sempre cumprir uma missão, mesmo ao custo da própria vida)

**Pontos de Vida e Magia:** Rx4

O Ninja é o misterioso espião e assassino da cultura de Tamu-ra, altamente treinado em espionagem, artes marciais e filosofia. Graças a suas técnicas secretas de invisibilidade, muitos acreditam que ele tenha poderes mágicos — o que nem sempre é verdade. O grande poder do Ninja vem de sua astúcia e furtividade.

Em sua ilha de origem, os Ninjas se organizavam em **SãbOtrIdOT**

clãs com o objetivo de proteger suas famílias e comunidades. Eram um povo da montanha, vivendo em harmonia com a natureza — uma relação que proporcionava a eles conhecimento sobre ervas medicinais. Com a destruição de Tamu-ra os antigos clãs desapareceram, mas alguns remanescentes da "arte ninja" sobreviveram e hoje tentam

O povo tamuraniano acredita que todos os Ninjas são malignos, pois eles lutam sem honra e são inimigos dos Samurais. A verdade é que, embora muitos deles trabalhem hoje como assassinos contratados, originalmente o Ninja era um defensor dos oprimidos — um herói fora-dalei, que enfrentava tiranos opressores.

Ao contrário do rico e poderoso Samurai, normalmente o Ninja não tem recursos financeiros para possuir armas e armaduras de fina qualidade. Por esse motivo ele usa apenas seu traje de sombras e armas mais versáteis (a ninja-to, como é chamada a espada ninja, é mais curta e de qualidade muito inferior à katana do Samurai). Por isso eles recorrem a recursos como veneno, pós químicos para cegar, lâminas de arremesso e outros meios. O Ninja é também habilidoso no uso de quase todos os tipos de arma.

O Ninja segue um código de honra próprio: uma vez que aceita uma missão, nunca vai abandoná-la. Vai sacrificar a própria vida para cumprir a tarefa se necessário.

# Punguista

**Custo:** 0

**Restrições:** nenhuma

**Vantagens:** recebe Punga gratuitamente; pode comprar Crime por apenas 1 ponto

**Desvantagens:** nenhuma **Pontos**

**de Vida e Magia:** Rx1

O Punguista é o mais desprezível dos ladrões — o simples e vulgar batedor de bolsas. Ele vive de surrupiar os valores de suas vítimas sem que elas percebam, ou escapar rapidamente quando elas percebem.

Punguistas atuam tipicamente nas ruas de grandes cidades, onde podem apanhar uma bolsa com um movi-

mento rápido e sumir na multidão. Apenas os mais ousados agem em campo aberto, às vezes seguindo um grupo de viajantes durante vários dias, até que surja uma chance de apanhar seus pertences e fugir. Quando conseguem antecipar um roubo, é comum que preparem algum tipo de obstáculo para impedir a vítima de alcançá-lo — desde armadilhas sofisticadas até simples poeira nos olhos.

Em algumas cidades, é normal que Punguistas sejam subordinados a um chefe criminoso local, para quem entregam parte do produto de seu roubo. Nestes casos, pode ocorrer que o Punguista trabalhe em conjunto com um ou dois Capangas que acobertam sua fuga.

Em geral, Punguistas não sabem lutar ou lutam muito mal. Quando apanhados, não reagem: tentam se valer de acordos, lábia ou pura choradeira para continuar vivos enquanto aguardam uma chance de fuga. É raro que se tornem aventureiros, uma vez que seus "talentos" raramente são necessários para um grupo de heróis.

**Custo:** 1

**Restrições:** nenhuma

**Vantagens:** PdF+1 (explosão);

recebe Armadilhas

gratuitamente; pode comprar

Crime por apenas 1 ponto

**Desvantagens:** Vulnerabilidade: Calor/Fogo e Elétrico

**Pontos de Vida e Magia:** Rx4

O Sabotador é um ladrão ou espião altamente treinado na fabricação, detecção e anulação de armadilhas. É um grande estudioso de engenhos mecânicos (ou mesmo mágicos) destinados a matar, ferir, aprisionar, retardar ou apenas humilhar suas vítimas.

Além de saber lidar com alçapões, jaulas, dardos e lâminas nas paredes, pedras rolantes, agulhas envenenadas e outras armadilhas "normais", o Sabotador é um dos poucos especialistas em Arton que utiliza regularmente a pólvora. Esse invento, que revolucionou a história na Terra, teve pouca repercussão em Arton — pois aqui a magia pode realizar os mesmos efeitos de forma mais segura. Pólvora é difícil e perigosa: apenas os mais ousados (ou loucos) se arriscam a lidar com ela, especialmente quando se trata de explosivos.

O Sabotador leva algumas horas para fabricar um explosivo, dependendo de sua potência (duas horas para cada 1 d de dano). Ao fim desse tempo ele faz um teste de Perícia Máquinas (Fácil, Médio ou Difícil, dependendo do Mestre). Caso seja concluído com sucesso, o explosivo pode ser instalado como uma armadilha convencional. Essa armadilha pode ser evitada pela vítima com um teste de Esquiva.

Embora pareça vantajoso carregar consigo muitos explosivos preparados com antecedência, o Sabotador experiente sabe que isso não é boa ideia. Sempre que recebe qualquer dano por calor/fogo ou eletricidade, o Sabotador deve rolar 1 d para CADA bomba que carrega: se tiver qualquer resultado 1 ou 2, TODAS as bombas explodem ao mesmo tempo — e o Sabotador recebe dano normal. Eis mais uma excelente razão para que os aventureiros de Arton não apreciem muito o uso de explosivos e armas de fogo...

Os explosivos do Sabotador não são considerados mágicos (portanto, não causam dano contra criaturas que sejam vulneráveis apenas a magia). Além disso, ele só pode produzir bombas cujo dano máximo seja igual a Hx1 d. Em combate normal, o Sabotador pode arremessar pequenas granadas que carrega consigo. Infelizmente, graças a essas mesmas granadas, ele é vulnerável a ataques com fogo ou eletricidade.

## Senhor do Submundo

**Custo:** 2 (1 para Goblins)

**Restrições:** nenhuma

**Vantagens:** Arena (H+ 2 em subterrâneos urbanos), Sobrevivência nas Cavernas e Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Faro Aguçado, Radar) gratuitamente; pode comprar Crime e Manipulação por 1 ponto cada

**Desvantagens:** nenhuma

**Pontos de Vida e Magia:** Rx5

As cidades fervejam de atividade nas ruas e palácios, mas poucos de seus habitantes realmente sabem o que se passa abaixo de seus pés. Ainda que poucas grandes cidades artonianas contem com um sistema de esgoto, quase todas têm grandes redes de túneis sob suas ruas — sejam construções antigas, deixadas por povos esquecidos, sejam obras recentes escavadas com propósitos nefastos.

O Senhor do Submundo é um aventureiro especializado em localizar, explorar e — acima de tudo — sobreviver nesse tipo de ambiente. É muito parecido com o Ranger das Cavernas, com a diferença de que prefere agir em cidades: ele tem mais contato com a civilização, e por isso pode se relacionar com pessoas mais facilmente do que um Ranger faria. Para ele, "submundo" não se refere apenas ao que existe sob a terra — mas também o círculo dos ladrões e criminosos, com os quais mantém algum relacionamento.

O Senhor do Submundo é um mestre das passagens e túneis secretos. Caso consiga alcançar uma entrada para os subterrâneos, será quase impossível apanhá-lo. Os guardas de grandes cidades conhecem muitas histórias sobre bandidos que desapareceram sem deixar sinais, quando na verdade desceram através de algum túnel secreto. A Favela dos Goblins, em Valkaria, abriga muitas dessas passagens. Desnecessário dizer também que a raça goblin adota este kit muito facilmente.

Assim como o Ranger das Cavernas, mesmo quando pertence a uma raça sem visão noturna, o Senhor do Submundo desenvolve sentidos aguçados para agir na escuridão sem depender dos olhos.

Infelizmente, essa mesma sensibilidade prejudica seu desempenho quando atua ao ar livre: luz do sol, lugares abertos e ventos fortes atordoam seus sentidos.

**Custo:** 0

**Restrições:** nenhuma

**Vantagens:** pode comprar Crime e Invisibilidade por apenas 1 ponto cada

**Desvantagens:** nenhuma

**Pontos de Vida e Magia:** Rx4

O Vigilante é um justiceiro fora-da-lei. Seguindo um código de justiça próprio, ele age sem autorização ou permissão das autoridades para punir aqueles que considera malignos ou criminosos. Por esse motivo, embora muitos Vigilantes sejam heróis valorosos, eles são perseguidos pela Ordem de Khalmyr e outras entidades que representam a lei.

Na maioria dos casos, o Vigilante adota esse tipo de vida devido a alguma terrível tragédia pessoal. Talvez ele tenha sido vítima de uma grande injustiça, e não teve a merecida ajuda da lei: uma esposa morta cujo assassino tenha sido libertado por falta de provas; um amigo que se suicidou após ter seus negócios destruídos por um concorrente desleal; uma filha possuída por um espírito maligno que ninguém mais consegue ver; um tirano que ameaça a segurança ou felicidade de sua família; uma missão secreta confiada por um deus; ou mesmo um lorde famoso assas-v, sinado por uma criatura transmorfa que tomou seu lugar. São muitos os motivos que levam alguém a ser um Vigilante.

Chega a ser difícil diferenciar um Vigilante de um criminoso comum. Ele luta e mata sem se importar com a autoridade ou a lei, seguindo seu próprio julgamento de certo ou errado. É raro que atue em grupos, especialmente ao lado de Paladinos ou Clérigos de Khalmyr.

Para que consiga agir a seu modo, o Vigilante precisa ser quase tão furtivo e discreto quanto um Ladrão — mas também com as habilidades de combate de um Guerreiro. Ele é totalmente oposto à personalidade luminosa do Swashbuckler; Vigilantes tendem a se mostrar sombrios, amargos e com cara de poucos amigos.

# VOCÊ PODE SER UM HERÓI

O MANUAL DO AVENTUREIRO contém 170 tipos de heróis e vilões que você pode usar em seus jogos de RPG, no mundo de **TORMENTA** ou em qualquer outro cenário de fantasia medieval. Um suplemento indispensável para o **MANUAL 3D&T**.

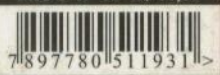
- Totalmente compatível com as regras do novo **MANUAL 3D&T TURBINADO**.

- Inclui 10 novos kits: Caça-Prêmios, Cavaleiro da Luz, Cavaleiro de Khalmyr, Felticeiro Vermelho, Gatuno, Lutador de Rua, Mestre de Iaijutsu, Ranger Urbano, Senhor do Submundo, e Servo da Tormenta.



**CAI  
DENTRO,  
MALUCO!**

DRAGÃO BRASIL ESPECIAL  
ANO 8 - Nº 32 - R\$ 11,90



# TORMENTA



Talisman